Micro NEWS

POSTER VICKY

15 F

TOPS

BLACK TIGER
EAGLE'S RIDER
SUPER SHINOBI

LES PRIX BAISSENT !

NEC
SEGA
NINTENDO
COMMODORE

N° 30 MARS 1990
BELGIQUE : 110 FB - SUISSE : 4,70 FS - CANADA : $ 4,25
M 2843 - 30 - 15,00 F
3792843015002 00300

Fools Mountain
hut
church
pylon
cable car
factory
heat mine
warehouse
synthesis plant
headquarters
magazine
settlement
multiple
bunker
garage
stores
radio
house
police
RAINBIRD
LES MAITRES DE LA STRATEGIE
Mad Johns Pass
hut
church
pylon
cable car
factory
heat mine
warehouse
synthesis plant
headquarters
magazine
settlement
multiple buttons
bunker
garage
stores
radio
house
police
KEY
RELIEF
FULL MAP
PEOPLE
CLOSE MAP

LE JEU D'ACTION AVENTURE

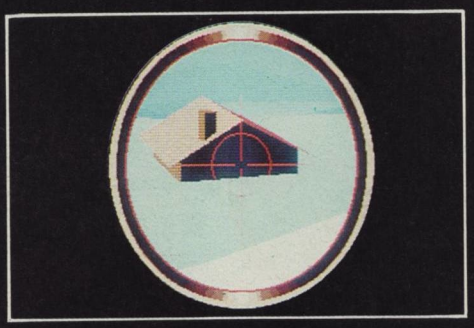
MIDWINTER

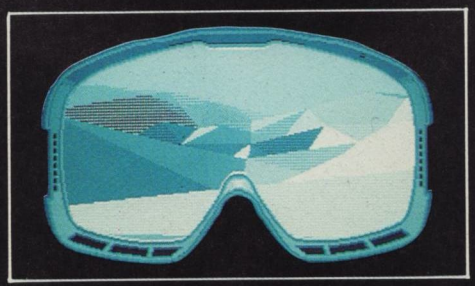
DE LA DECENNIE EST ARRIVE

Imaginez un météorite de 30 km de diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle période glaciare! Il ne reste qu'un refuge: une île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île . . . Midwinter est une superbe création Rainbird, d'un concept extrêmement original, qui lance des techniques révolutionnaires jamais vues sur votre ordinateur.

Le scénario est réaliste au plus haut point, à vous donc d'affronter cet hiver éternel. Avec un groupe de pionniers vous devrez coloniser l'île de Midwinter, un terrain de 250,000 km², qui est sous la menace d'envahisseurs ayant l'intention de saisir votre sanctuaire.

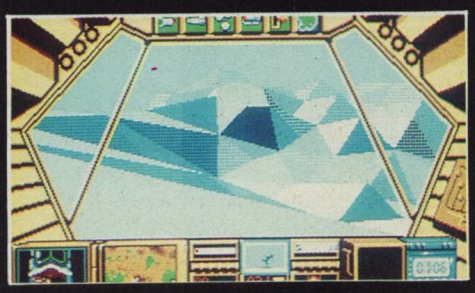
Midwinter mêle action et stratégie d'une façon inégalée à ce jour, avec un graphisme en 3D calculée absolument superbe. Vous contrôlez 32 personnages, chacun ayant leurs qualités, leurs dons et leurs défauts. Vous pouvez traquer les mouvements ennemis et faire des plans de bataille en utilisant la carte incroyablement détaillée.

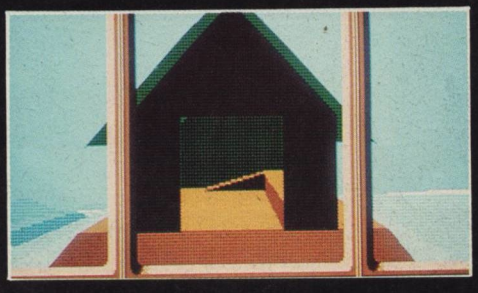




Pour défendre votre île et combattre aux points stratégiques, vous pouvez vous déplacer en ski, faire du deltaplane, du buggy des neiges, du téléphérique, canarder les ennemis et saboter leurs installations. Il n'y a pas de chemin facile pour gagner, mais il s'agit de votre vie et vous trouverez des ressources en vous que vous ne soupçonniez même pas.

Midwinter est le jeu le plus complet ayant jamais existé, il a été créé pour votre plaisir. Soyez préparé à une rude et excitante bataille contre les éléments.





Do you wanna be a ... ?

ATARI ST / STE
AMIGA
Compatibles PC

ROCK STAR™

Concept ROCK STAR™

le premier SOFT OPÉRA

Logiciel livré avec la cassette audio des 9 musiques originales

Sont également disponibles :

le compact disc, le video-clip (en VHS), le tee-shirt, la casquettes, et les goodies.

Rock Line ☎ 68 34 23 03

Are you ready to Rock'n Roll ?

Etes-vous prêts à faire vibrer le public avec une sono de 20 000 Watts ?

Etes-vous prêts à enregistrer le Hit qui plafonnera dans les Tops ?

Etes-vous prêts à éviter les pièges de tous les "requins" du show-business ?

Etes-vous prêts à inonder le marché avec vos disques ?

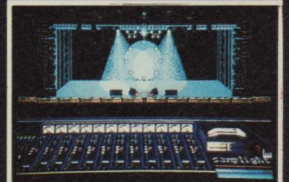
Si votre seule réponse est "YEAH..."

Vous êtes ROCK !

Partez à la conquête du monde avec quelques musiques en poche, et découvrez le fabuleux univers de

ROCK STAR™

Une larme de stratégie, un soupçon d'arcade, quelques gouttes d'aventure, un nuage de jeu de rôle, une bonne dose de simulation économique et une musique à faire danser votre souris, laissez vous aller sous les effets de ce cocktail enivrant...

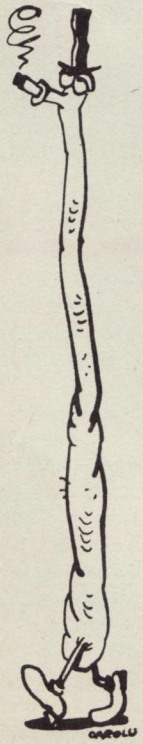


INFOMEDIA COMPUTER VIDEO GAMES

SOMMAIRE

NEWS 6
TOPS DU MOIS 12
TOP SECRET 19
TECHNICOS 24
ABONDOS 25
SOFTS DU MOIS 28
COURRIER 33
STEPHANIE 36
MISS COOL 37
CONSOLES 38
SAMOURAI MICRO 44
MAJOR THOMSON 46
CARALI 47
PETITES ANNONCES 48
BARGON ATTACK 52
PROF ST/DOC AMIGA 54
CAPITAINE PIXEL 58
SEX MACHINES 60
BLAGUES A PART 61
LA PAGE DECHIREE 62
INSERT COIN 64
DERNIERE MINUTE 65

ABONNEMENT PAGE 45



KIKI DEUX FOIS PAR MOIS

- Combien pèse monsieur ? demandait Francis Blanche, qui se promenait dans l'assistance avec un micro, à un Pierre Dac enturbanné - supposément hindou et devin.

- Bah, deux fois par mois...

- Euh... excusez-le, mesdames et messieurs, je suis confus : il ne comprend pas très bien le français !

Deux fois par mois : le compte est bon, puisque Micro News sort dorénavant le 1er et le 15 du mois.

15 francs : 40% moins cher qu'avant ! Vous ne pourrez pas dire qu'on vous saigne comme des vampires... C'est ce qu'on appelle un prix plancher, si on le descend encore ça râcle sur le bitume, surtout dans les tournants...

Kiki donne le meilleur rapport qualité-prix dans le métier ? Kike les concurrents pompent sans vergogne que c'en est une honte ma pôvedame ? Kiké toujours le premier à vous révéler les nouvelles machines qu'ont des CD et des grille-pain japonais partout, qu'à chaque fois on a un peu plus l'impression de flasher science-fiction ? Kiki, kike, kiké ? C'est Micro News ! Le journal qui scoope plus vite que son ombre et dont le prix baisse plus vite que le pantalon de Doc Amiga quand il voit Rosie Zounette !

Alors allez vite sur le 3615 MICRONEWS pour nous dire ce que vous pensez de tous ces changements. S'il y a des choses qui vous gonflent, on les virera ; s'il y a des choses qui vous virent, on les gonflera, si... enfin bref you are the king, darling - c'est ton journal, on est à tes pieds, tes désirs sont des ordres !

Rendez-vous le 15 mars pour un numéro plus épais et plein de surprises ! Don't forget...

Jean-Michel Berté

NEWS

LE MONDE FABULEUX DE PSYGNOSIS

Les rumeurs les plus alarmantes planaient sur Psygnosis. Victime du piratage, ces génies de la micro souhaitaient en finir - une bonne fois pour toutes - avec un tel gâchis déviationniste en ne développant plus que pour les consoles...

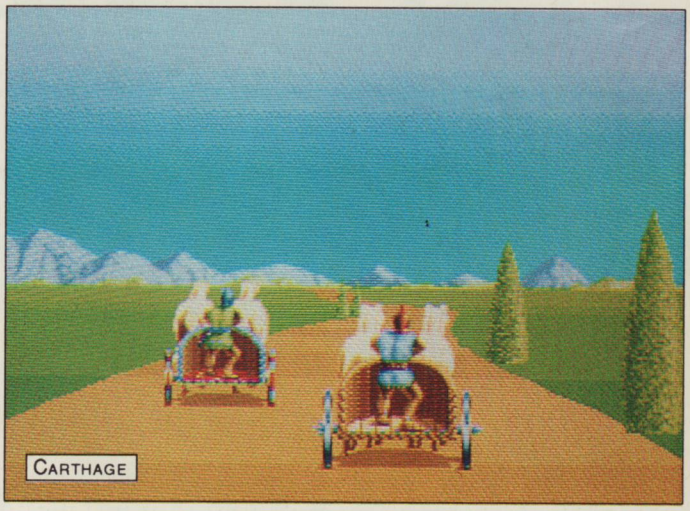
Allait-on connaître la fin d'une des figures de proue de la création sur 16 bits ? Jonathan Ellis allait-il glisser sa dernière disquette sous la porte et basta ? Rassurez-vous, l'abondance de softs et la montagne de projets en cours prouvent que les mois à venir seront marqués du sceau de la firme de Liverpool. Come on !

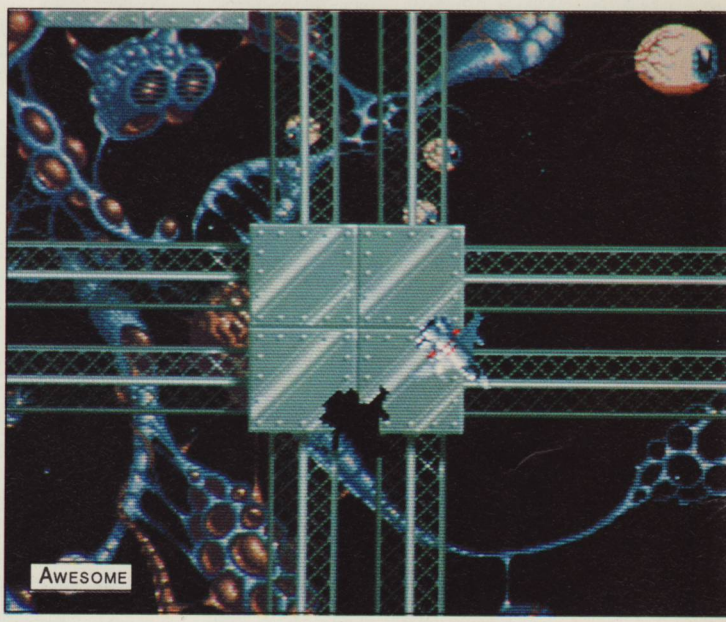
Galaxian Stories

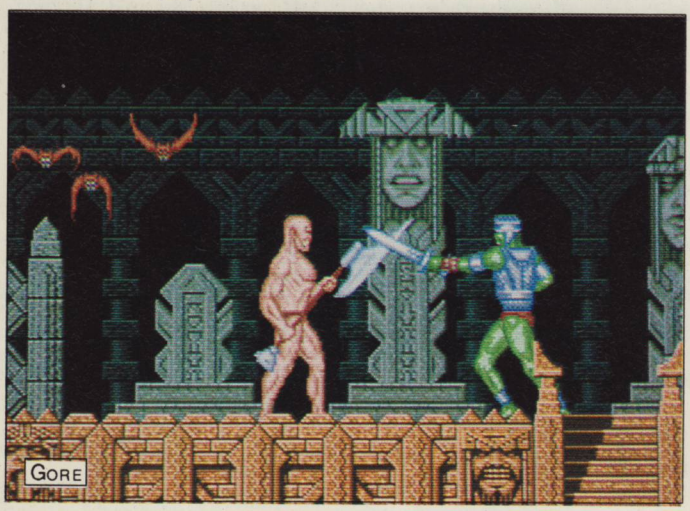
Tout d'abord un petit tour dans les structures d'Alpha 2, colonie humaine stationnée sur Xelos, à 4 milliards d'années-lumière de la Terre. Avec **Infestation** (ST et Amiga), vous allez vivre les aventures de Kal Solar, agent de la Fédération interplanétaire aux prises avec des aliens sauce Ridley Scott. Votre objectif : détruire les œufs en incubation et atomiser la planète. Bien qu'esseulé, vous disposez fort heureusement d'un équipement à la hauteur : une combinaison avec réserve d'oxygène et batterie, un casque sophistiqué qui sert de radar, mesure la température, analyse l'atmosphère et un fusil à pompe indispensable pour écrabouiller les embryons. L'environnement en 3D hurle de réalisme, vous pourrez vous déplacer librement, examiner et adopter des projets. La station s'étend sur plusieurs niveaux et comprend des navettes, des ascenseurs, des conduits de ventilation...

Toujours dans un futur incertain, **Matrix Marauders**, fondé sur les principes du jeu de Go, va vous permettre de participer aux 315èmes Jeux Intergalactiques à bord d'un vaisseau spatial hypersophistiqué. Votre ordinateur de bord transmet les données de vol à des générateurs situés à différents points de la grille que vous survolez. Pour vaincre il vous faudra éliminer 16 rivaux - tous plus combatifs les uns que les autres. Original et captivant.

Si vous vivez les yeux rivés à votre poste de télé, **The Killing Game Show** (ST/Amiga) est fait pour vous, bande de téléphages berlusconiens. Tout paraît paisible dans cette galaxie où la violence a été abolie - pourtant un jeu télévisé déchaîne les passions. Il se déroule dans des arènes cylindriques qui se remplissent lentement d'eau. Vous devrez en atteindre le sommet avant de vous faire détruire par toutes sortes de robots, d'aliens ou par d'étranges systèmes de sécurité à déconnecter. Il y a 24 niveaux différents et ce spectacle est retransmis sur 8 planètes - de quoi assouvir sa soif de baston !





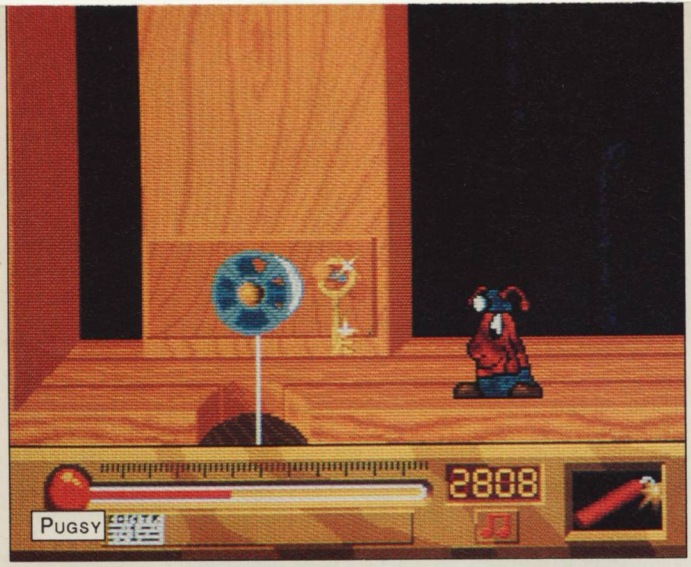


Nettoyage par le vide

Les méandres de l'Histoire déroutent parfois : en effet **Carthage** (ST et Amiga), ville martyre en 146 avant J.-C., est assiégée par les légions romaines lorsque vous surgissez du néant pour assurer sa défense. Vous - Diogènes - prenez en main la résistance, aidé dans ce combat par la déesse Tanit. Vous avez 30 jours pour venir à bout des Romains, sans quoi la ville sera détruite. Les phases d'arcade, du plus bel effet, valent celles du film *Ben-Hur*. Vous avez les rênes d'un char entre les mains et vous devrez vous frayer un chemin à travers les guerriers ennemis. Ce logiciel bénéficie d'une excellente réalisation et gageons que ce jeu d'arcade/stratégie ne vous posera pas un latin...

Changement de décor avec **Gore** (ST, Amiga et PC), qui va ravir les maniaco-rosbifs se shootant à l'hémoglobine. Les premiers écrans, magnifiques, bouffent du sprite géant et le héros manie la hache comme Rambo la sulfateuse. Demain on tranche gratis...

On bousille tout sous le soleil de Mexico, on rentre dans le chou aux sons des rythmes sidéraux avec **Awesome** (Amiga). A priori encore un shoot'em up, crieront les blasés et les bloqués du joystick... mais c'est du Psygnosis. La réalisation technique éblouit et rappelle, par certains côtés, *Xenon 2*. Si ça ne brille pas par l'originalité, qu'importe, ça cartonne et les niveaux se succèdent, toujours plus délirants.



Enfin pour les tristus, **Pugsy** (Amiga) ou les aventures d'un extraterrestre délirant qui arrive sur Terre et y apprend l'humour. Bourré de gags et baignant dans un nonsense issu de l'univers de Tex Avery, ce logiciel déridera les plus coincés. Faites l'humour, pas la guerre !

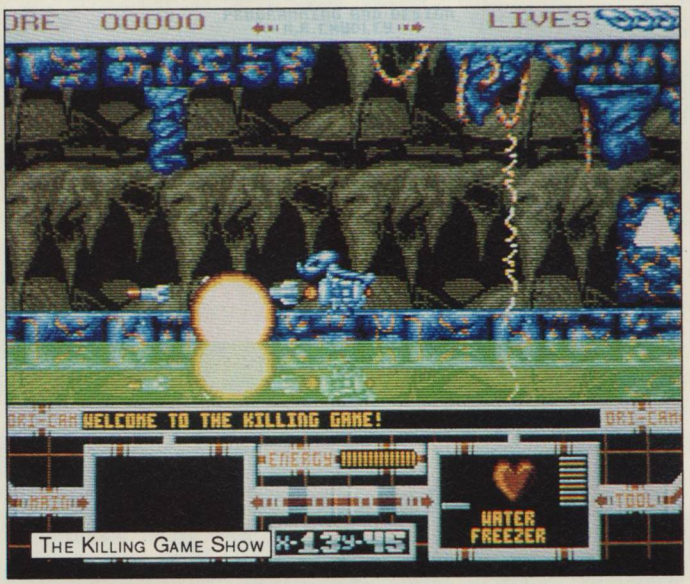
Après cette cargaison de nouveautés, qui pourrait encore douter de la place prépondérante prise par Psygnosis et de sa farouche ambition de figurer parmi les premiers et les meilleurs sur 16 bits ? Personne à ma droite, personne à ma gauche... Adjugé !

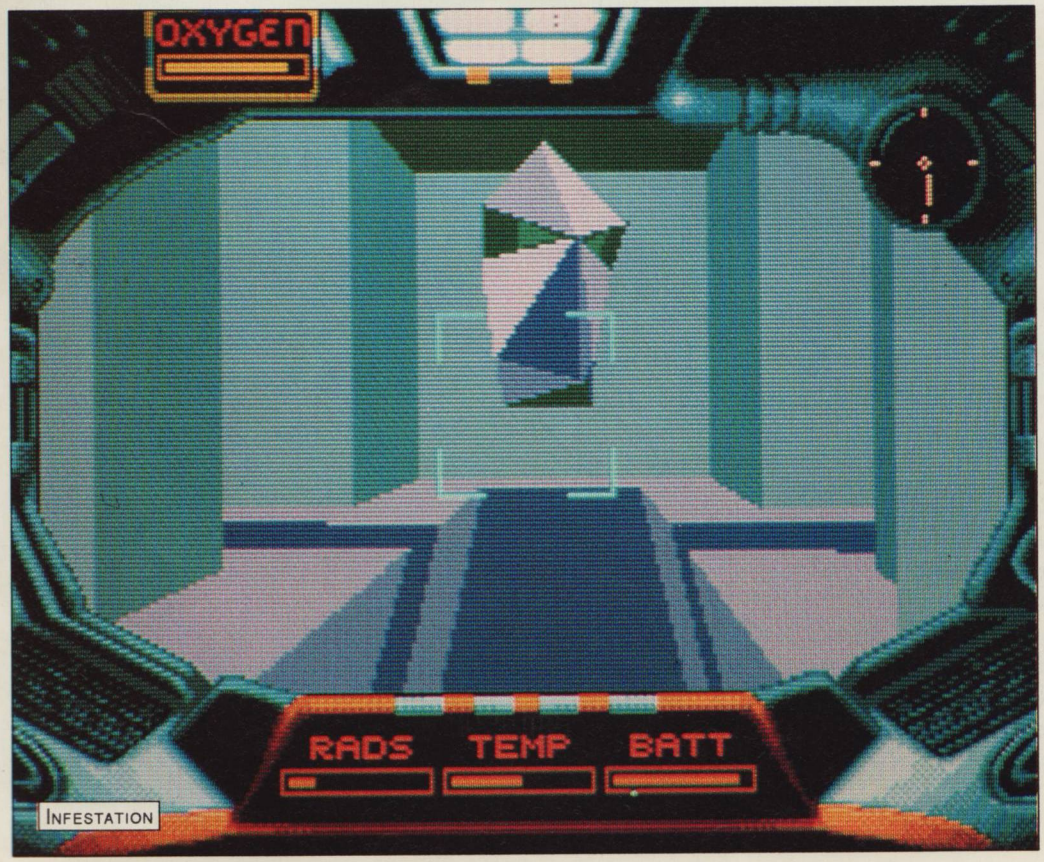
Jean-Pierre Labro

Votre vaisseau se trouve engagé dans une vaste opération de destruction d'astéroïdes, de vaisseaux ennemis et d'objets de toutes sortes... Scrolling multidirectionnel, quatre phases de jeu dignes d'une borne d'arcade font de ce logiciel un événement intergalactique.

Autres temps, autres mœurs

Tempus, un jeu d'aventure mâtiné d'un brin d'arcade, va également éblouir vos ST et Amiga. Il met en scène un personnage, piégé dans le Passé, qui veut récupérer à tout prix sa machine à voyager dans le Temps. L'exploration des différents lieux peut, selon les endroits, se comparer aux tours et détours de *Dungeon Master*. Un grand jeu, entièrement animé, qui s'annonce comme une révolution.





LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

LORICIEL

HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE

DU JAMAIS VU SUR VOS ECRANS

Vivez en 12 jours 2500 Km extrêmes dans le grand Nord Canadien ET SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1 L'EQUIPE LORICIEL.

LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

LES DOUZE TRAVAUX D'ELECTRONIC ARTS

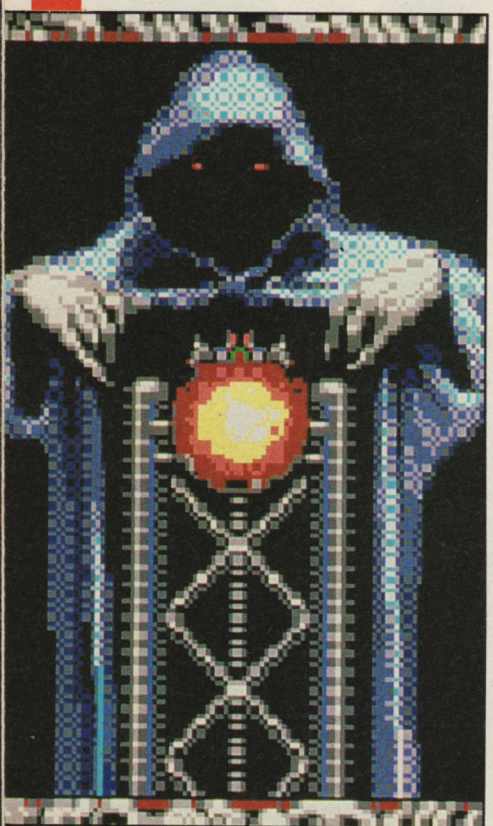
Certains d'entre vous sont peut-être encore en ce moment sur des skis, le teint hâlé, dévalant avec grâce les pentes enneigées - bâtons sous le bras - tout en lisant Micro News pour se réchauffer. Les veinards !

DU SPORT D'ABORD !

Quant aux autres, qu'ils se rassurent : grâce à Electronic Arts ils vont pouvoir goûter aux joies des sports d'hiver pour un prix défiant toute concurrence. Enfilez un bonnet de laine à votre PC et chargez **Ski Or Die** !

Ensuite, à vous de choisir votre sport préféré parmi les cinq proposés, du ski acrobatique au slalom en passant par la bonne vieille bataille de boules de neige. Pour le même prix, vous pouvez même emmener avec vous cinq copains et les faire participer à vos ébats floconneux. Alors franchement, qu'est-ce que vous foutez à Courchevel, bande de snobinards ?

Si vous préférez les coups de boule aux boules de neiges, enlevez le bonnet de votre PC et mettez-lui plutôt des gants de boxe (comment ? Débrouillez-vous comme vous voulez - j'veux pas l'savoir !). Cette fois, c'est avec **Low Blow** que vous allez améliorer votre condition physique... Ou tout du moins essayer, car cette simulation de boxe a la particularité d'accepter certains "coups bas" particulièrement efficaces qui risquent de détériorer quelque peu votre anatomie cristalline de Don Juan de Prisunic. Les adversaires que vous allez rencontrer sont de véritables tueurs aux caractéristiques effrayantes et au vocabulaire très, très relâché... Exemple : "J'vais t'défoncer les ratiches jusqu'au milieu de la gueule !", s'exclame gentiment Moe (dit "le rouleau compresseur") avant chaque combat. Inutile de vous dire qu'après ça la lutte risque d'être chaude. Comme dit le dossier de presse : "Apprenez le noble art... de la triche !" - belle mentalité !



TOUCHEZ PAS À MON DESPOTE...

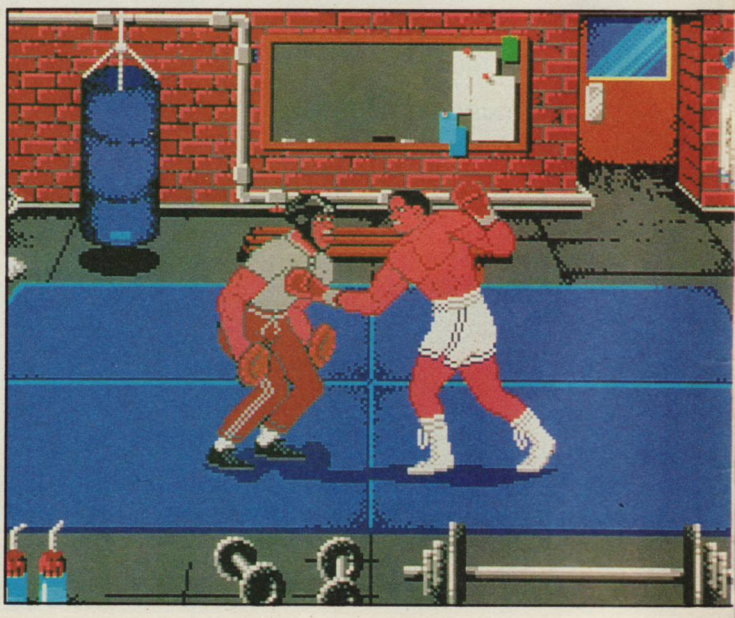
Si, quand on vous demande ce que vous comptez faire quand vous serez grand, vous répondez sans hésiter : maître du monde, c'est que vous n'avez aucune ambition. En effet, mieux vaut laisser ces misérables aspirations aux faibles et devenir carrément maître de la galaxie !

C'est ce que vous propose de faire **Imperium**, le prochain jeu de stratégie d'Electronic Arts pour ST, Amiga et PC. Mais avant de vous lancer dans une telle carrière, sachez que le métier manque de débouchés et qu'arriver au top niveau vous demandera beaucoup de travail et d'efforts. Vous devrez bien entendu conquérir de nombreuses planètes et assujettir leurs habitants, mais aussi fixer le montant des taxes, surveiller l'inflation et bien d'autres choses encore. Vous ne pourrez compter sur personne car vos ennemis poursuivent le même but que vous et ne vous feront pas de cadeaux. Quand à vos alliés, leur loyauté dépendra de leurs salaires... et de la quantité de drogue que vous utiliserez pour les maintenir à votre botte. *Imperium* est sans doute le jeu de stratégie le plus complet qu'on ait jamais vu sur micro. De nombreux paramètres (économiques, militaires, diplomatiques où tactiques) sont à prendre en compte - de la personnalité de vos lieutenants à la déformation des renseignements en provenance de planètes lointaines. En revanche, le jeu fonctionne exclusivement par menus déroulants - pratiquement sans graphismes ni animations. Dommage, mais au vu de la qualité et de la complexité du jeu, on veut bien consentir pour une fois à se passer d'effets spectaculaires.

Si malgré tout, vous préférez un jeu d'aventure plus classique, avec de "joulies z'images", sautez sur **Escape From Hell** (pour PC) et plongez dans les entrailles de la Terre à la recherche de votre frangin et de votre petite amie partis tous deux rôtir en enfer. Les auteurs du soft nous promettent des rencontres inoubliables avec (je cite) "les démons des temps modernes, des chanteurs de hard-rock aux politiciens !" On retrouvera donc Hitler, Staline, Al Capone, Mozart (?!) Gengis Khan, Hyde et Jekyll voire... Francis Lalanne, l'œil glauque et le cheveu plus mité que jamais !

Ouvrez grand vos oreilles : le prochain logiciel des concepteurs de *Defender of the Crown* s'appellera **Emperor of Rome**, et (mauvais plan !) ne devrait être développé que sur PC. Les possesseurs d'Amiga et de ST risquent de nous faire des dépressions nerveuses car ce soft va valoir le détour. Vous allez suivre pas à pas les traces de Jules César et tenter de revivre une à une toutes ses grandes conquêtes (sans oublier Cléopâtre). Batailles navales et terrestres, courses de chars et combats de gladiateurs sont au programme. Ça va chauffer, par Jupiter !

Toutes ces petites merveilles n'arriveront pas sur les rayons de vos revendeurs avant quelques mois. Comptez sur nous pour vous tenir au courant. Atchao bonsoir !



JUMPING JACK SON

Rock'n'roll for ever!!!

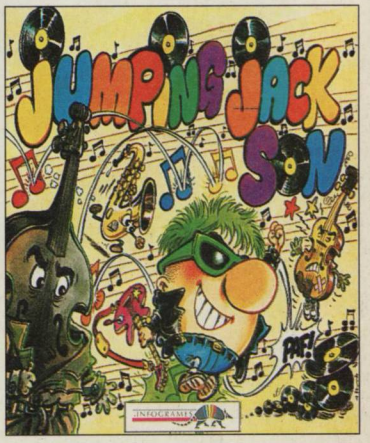
Dans un déluge de couleurs et de musiques, sauvez la Terre de la tristesse et de la mélancolie. Ne laissez pas la musique classique s'emparer de vos âmes et de vos corps ! Violons, contrebasses, trompettes et chefs d'orchestres ont pris le pouvoir. C'est l'horreur ! Alors retrouvez vite le premier disque qui a été enregistré par Elvis Presley et libérez ainsi l'âme du ROCK'N'ROLL.

Rempli de performances techniques, **J**umping **J**ack **S**on affiche résolument plus de 27 couleurs dans l'écran principal de jeu (AMIGA mais aussi ATARI, mais oui !) et jusqu'à 100 couleurs dans certains écrans.

Il contient également plus de 400 KO de musique et de bruitages (AMIGA et ATARI, mais oui, mais oui !).

Et pour la première fois dans un logiciel micro, votre personnage dansera littéralement sous vos commandes, en parfait accord avec la musique rock'n'rollienne qui coulera à flots pendant le jeu. Jamais l'alliance du son et du mouvement n'avait été aussi parfaite. Vous n'en croirez ni vos yeux et encore moins vos oreilles !

SATISFACTION GARANTEED !



DISPONIBLE SUR ATARI ST, STE, AMIGA.

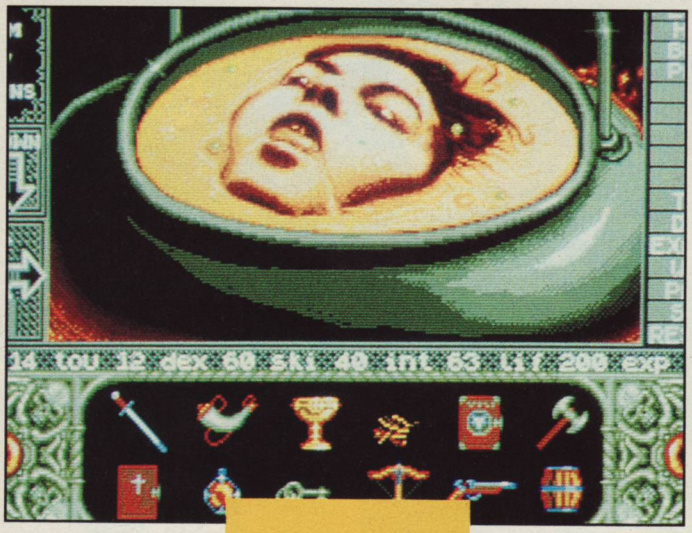
INFOGRAMES

NEWS

ELVIRA... GO !

Par tous les seins ! Cette diablesse nous étonnera toujours !

Après la télé, les vidéocassettes, un film, un jeu micro (*Personal Nightmare*), et un flipper (*Elvira and the Party Monsters*), voici que la présentatrice aux pare-chocs surdimensionnés décide de remettre ça avec un nouveau rejeton de la gamme Horrorsoft - pour ST, Amiga, PC et C64. Le logiciel en question, sobrement intitulé **Elvira : "Mistress of the Dark"**,



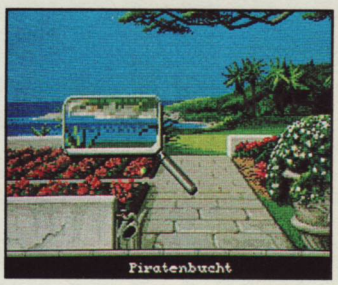
est un jeu d'aventure d'un genre un peu particulier car pour une fois, les auteurs n'ont pas hésité à faire dans le crade et le dégoulinant... Vous pourrez vous faire arracher un œil par un faucon facétieux, perdre vos points de vie à grand renfort de giclées de sang, ou retrouver votre tête tranchée flottant dans un bouillon de légumes (une recette expurgée du bouquin de Rika Zaraï). Tout ça est bien "beurk", mais aussi jouissif qu'un bon vieux film à la *Vendredi 13 - numéro 24* ou autre *Massacre à la tronçonneuse*. La plupart des images sont animées, ce qui permet à vos monstrueux ennemis d'avancer jusqu'au premier plan pour se jeter sur vous une arme à la main (sursaut garanti !). La qualité des graphismes renforce encore l'impression de réalité, ce qui devrait faire de ce programme le premier véritable soft d'horreur. Tremblez bonnes gens, l'heure de la terreur a sonné.

LE RETOUR DE M. LANGE

L'attente fut longue, longue depuis le légendaire *Manoir de Mortevielle*... Jérôme Lange, détective de profession, a eu tout le temps de se remettre de cette harassante enquête. Rappelez-vous la musique étourdissante pour l'époque (1987), les personnages doués de la parole et cette ambiance feutrée et mystérieuse. En vérité je vous le dis, ce fut - et c'est toujours - un chef-d'œuvre !

Aujourd'hui la société Lankhor frappe encore plus fort avec **Maupiti Island**. Le décor a changé, on est bien loin de la froideur hivernale et des pentes enneigées des pôles mystérieux - ici tout n'est que soleil et volupté.

Jérôme, dont l'avion vient d'être détourné pour cause de cyclone, atterrit sur cette île paradisiaque. A peine a-t-il posé ses pompes sur le



plancher des vahinés qu'il se retrouve propulsé dans une étrange histoire de kidnapping. Marie vient d'être enlevée, à vous de jouer et de dénouer les fils de cette étrange disparition. Ce logiciel d'aventure policière possède des graphismes somptueux : tous les décors sont animés, bruitages et musique ont été particulièrement travaillés et, comme de bien entendu, les différents protagonistes de cette affaire sont gratifiés d'une synthèse vocale. Quelques chiffres et éléments supplémentaires qui parlent d'eux-mêmes : 9 personnages, 50 minutes de dialogues, possibilité d'interrogations croisées (opposition, contradiction), psychologie des personnages différenciée, plus d'actions (soudoyer, tabasser etc.) et 2,8 Mo de programme sur deux disquettes. La sortie de ce joyau est prévue pour fin janvier sur ST/STE - la version Amiga suivra peu après. Votre humble serviteur a déjà préparé son maillot de bain, sa loupe et une collection complète de Micro News... A la revoilure !

DES P.S.I. POUR PAS UN ROND...

En partant de l'axiome qui dit qu'on a toujours besoin d'un plus petit que soi, deux éditeurs - P.S.I. et Presses Pocket - lancent une nouvelle collection de livres : **Micro-Informatique**. Un format de poche hyperpratique, un prix mini (à partir de 26 F), un large éventail de titres et trois séries différenciées : *Initiation facile*, *Guide rapide* et *Micro mémento*. Révolutionnaire, non !

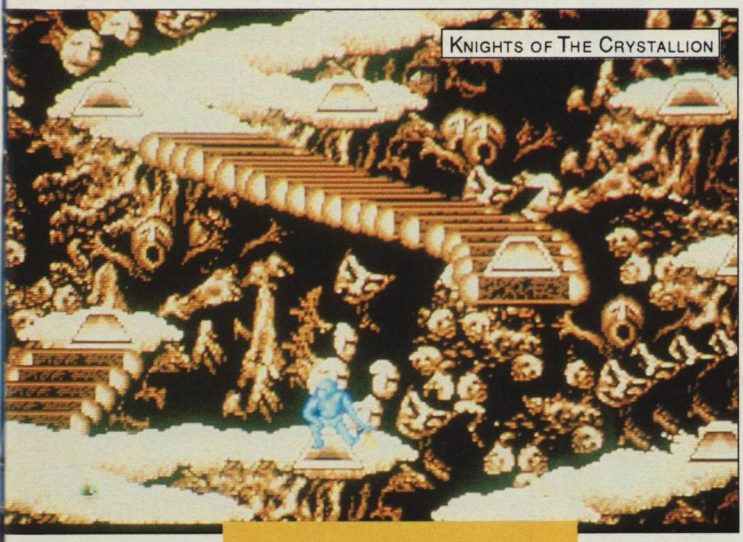
Les meilleurs professionnels y traitent des innovations les plus récentes : six titres sont déjà sortis comme *Guide rapide Turbo Pascal* (30 F), *Initiation facile MS-DOS* (26 F), *Le Basic et ses fichiers vol.1* (37, 50 F). Une belle collec qui sera très utile aux étudiants et aux pros du clavier - on applaudit des deux mains, on se mouche le nez et on dit merci à Monsieur P.S.I. et à Monsieur Presses Pocket !

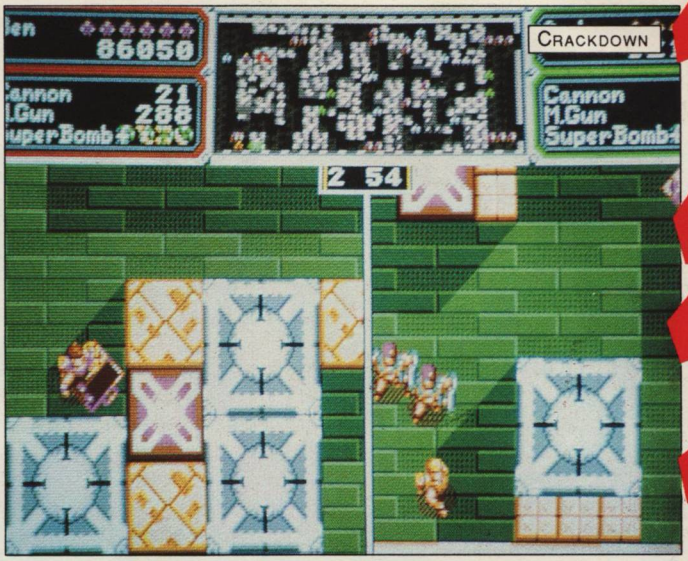
LE PRINTEMPS D'US GOLD

Au moins trois jeux en préparation chez US Gold pour avril. Avec les hirondelles, **E-Motion**, **Knights of The Crystallion** et **Crackdown** arriveront sur nos micros chéris. Ce dernier est l'adaptation du jeu d'arcade de Sega. Vous dirigez un ou deux joueurs (l'écran est alors divisé en deux) dans un véritable labyrinthe de tunnels et de passages secrets, afin de placer trois bombes dans la forteresse du vilain Dr. K.

E-Motion se présente comme le premier jeu "New Age". Les graphismes ont été créés sur Archimedes et la musique, sur ST, sera sur quatre voies. Annoncé comme un jeu sans stress ni violence (enfin !), il vous faudra éliminer des sphères de couleur en les rapprochant et en provoquant des réactions en chaîne.

Knights of The Crystallion, lui, serait plutôt un jeu "Old Age" puisque l'action se situe dans un lointain passé. Le peuple des Orodrims a élu domicile dans le squelette d'un gigantesque monstre marin. Votre but sera d'accéder au rang de chevalier du Crystallion, afin d'être admis parmi les sages de la communauté. Bâti autour d'un scénario très alléchant, le jeu mêlera arcade, aventure et stratégie. ■



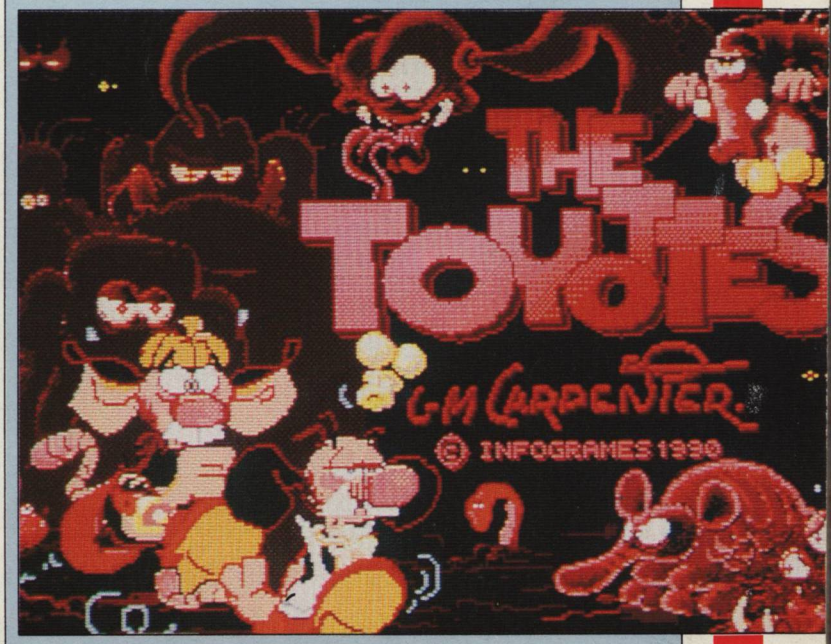


DANSEZ LE COMBO !

Vous croyiez en avoir fini avec les courses de moto ? C'est vrai que *Super Hang On* et *Rvf Honda* - chacun dans leur domaine - avaient gagné les faveurs de nombreux amateurs de sensations fortes. Détrompez-vous ! **Combo Racer** arrive et il va faire mal : animation ultrarapide, possibilité de disputer une saison entière et de sauvegarder ses performances, de choisir le nombre de tours à couvrir etc. Quoi ? J'en vois qui font la grimace ! Vous là-bas, par exemple ? On a déjà vu ça dans les deux jeux précédemment cités ? Euh, oui... Vous avez tout à fait raison... Seulement là où ce logiciel innove, c'est qu'il s'agit d'une course de side-cars qui offre la possibilité de jouer à deux - l'un des deux joueurs contrôlant alors le passager. Et ne comptez pas sur une illusoire routine, talent d'équilibriste requis ! Bien sûr, vous pouvez jouer seul, l'ordinateur tenant le rôle de l'équipier. Je vous aurai tout dit quand j'aurai signalé la présence d'un éditeur de circuits qui devrait encore augmenter la durée de vie du jeu. Bref, *Combo Racer* apporte de l'originalité dans un domaine où l'on croyait avoir tout vu ! Test complet dans le prochain numéro...

THE TOYOTTES A LA RESCOUSSE !

Voici le nouveau jeu d'arcade d'Infogrames : **The Toyottes**, tiré de la série de bandes dessinées de Cauvin et Carpentier. Ki kesse donc que ces petites bestioles qui courent dans tous les sens ? Voilà le fin mot de l'histoire : après une catastrophe apocalyptique qui a détruit la race humaine, les Toyottes - petit peuple de rats - vivent dans des souterrains à l'abri des monstres peuplant la surface. Manque de bol, un des leurs vient de disparaître, c'est la panique à mort ! Cyprien, soldat expérimenté, se retrouve désigné pour explorer les galeries les plus dangereuses. Il devra se frayer un passage dans un labyrinthe en 3D et affronter les Gnaps, les Mercenaires, les Cyclopes et le Snarkbull magique ! Hip ! Hip ! Hip ! Hour... rat !



NEWS

LES TOPS DU MOIS

GOLD OF THE AMERICAS

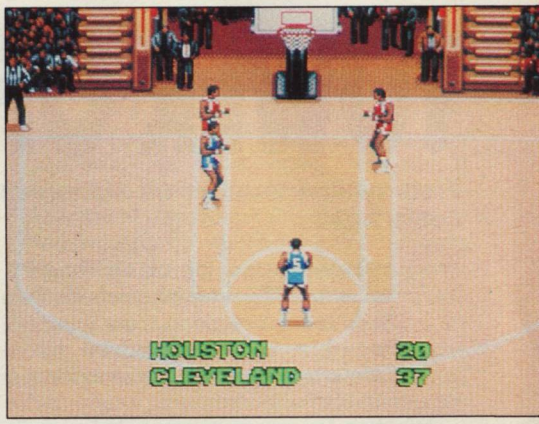
La fièvre de l'or va vous faire pousser le cri du Bashung le soir au fond des bois : "Tu m'as conquis j't'adore !"

Un quatuor de joueurs peut prendre part à ce logiciel qui retrace fidèlement la colonisation des Amériques, mais si vous préférez vous lancer seul dans l'aventure, l'ordinateur se chargera de la gestion de vos ennemis. Chaque pays envoie tout d'abord ses explorateurs sur des territoires inconnus. Ceux-ci rapporteront de précieuses informations sur la région explorée : richesses naturelles, climat, tribus locales etc. A partir de ces informations, le joueur devra prendre la décision d'installer ou non ses gros côlons pollueurs sur les nouvelles "Terres Promises". Il devra ensuite décider de sa façon de légiférer : soit choyer les habitants à coup de pots-de-vin, soit réinvestir l'argent récolté dans l'économie de la région, ou même exploiter les indigènes locaux et les esclaves importés d'Afrique pour remplir à ras bord ses propres fonds secrets. Chaque méthode a bien sûr ses avantages et ses inconvénients et il vous faudra agir différemment selon les régions et leur environnement. Très vite, la totalité des Amériques est occupée par les quatre grandes puissances coloniales (Angleterre, France, Espagne, Portugal) qui se livrent alors une guerre sans merci à travers tout le continent, mais aussi sur les mers où les bateaux marchands doivent se défendre contre la concurrence et les attaques de pirates à la solde des autres pays. La partie devient alors plus complexe, mais toujours aussi passionnante : il vous faudra veiller au développement de vos comptoirs, éviter les révoltes d'esclaves ou les émeutes des colons affamés, surveiller et protéger vos bateaux marchands, repousser les attaques adverses, payer vos impôts (aïe !), envoyer l'armée mater les rebelles pour éviter que vos colonies ne conquièrent leur indépendance etc. Une foule de paramètres que vous devrez apprendre à maîtriser si vous voulez devenir le Roi des Amériques. Malgré une réalisation moyenne (peu de sons et aucune animation), il est probable que ce logiciel fera veiller certains d'entre vous - comme moi - jusqu'à trois heures du matin. Préparez le café !

Disquette SSG pour Amiga. Egalement prévu pour PC. **M.L.**

TV SPORT BASKET-BALL

Vous qui rêvez de sauter aussi haut que Larry Bird ou Kareem Abdul-Jabbar, prenez la balle au bond !

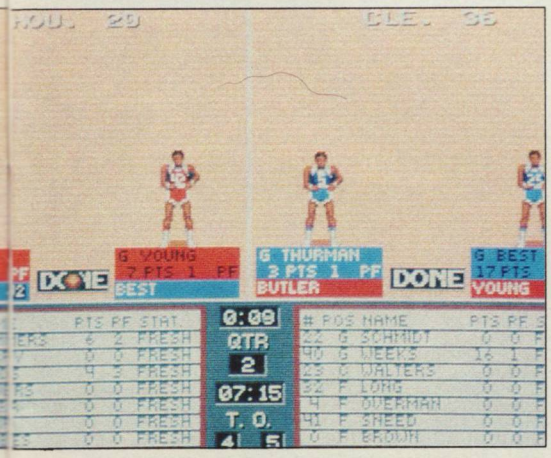


Après le football américain, Cinemaware s'attaque au basket-ball. Et ça déménage ! Rien que la présention, comme toujours chez cet éditeur, constitue un monument : vue panoramique du stade, apparition du Gérard Holtz local qui annonce le match comme à la télé ! Vient ensuite le choix des options. Je vous épargnerai la liste exhaustive de toutes celles qui sont disponibles - la moitié de ce numéro de Micro News n'y suffirait pas... On a rarement fait aussi complet pour une simulation sportive ! On peut même s'y mettre à quatre les uns contre les autres ou les uns avec les autres - c'est selon. N'hésitez pas à inviter les copains et les copines, il y en aura pour tout le monde !

Les graphismes à eux seuls suffisent à vous plonger dans l'ambiance, d'autant que les bruitages crient de vérité. Quoi de plus délicat que le frottement des baskets sur le plancher ? Entendez-vous la foule hurler de bonheur à chacun de vos paniers réussis ?

On a vraiment l'impression d'assister à une retransmission télévisée. Un peu trop même : dans les niveaux les plus bas, l'ordinateur dirige la partie sans que le joueur ait vraiment à intervenir. Autre reproche : quand l'action se passe au milieu du terrain, vous vous muez en spectateur. Et rien à faire, il faut attendre le plan suivant ! Ces quelques problèmes mis à part, *TV Sport Basket-Ball* constitue véritablement la meilleure simulation de basket disponible sur micro. Attention cependant, la prise en main ne s'effectue pas de manière aussi instinctive que celle de *Kick Off*, par exemple. Alors sortez le maïs grillé et le soda - la meilleure façon d'affronter les équipes les plus redoutables de la *League*. The show must go on !

Deux disquettes Cinemaware pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST et compatibles PC. **A.N.**

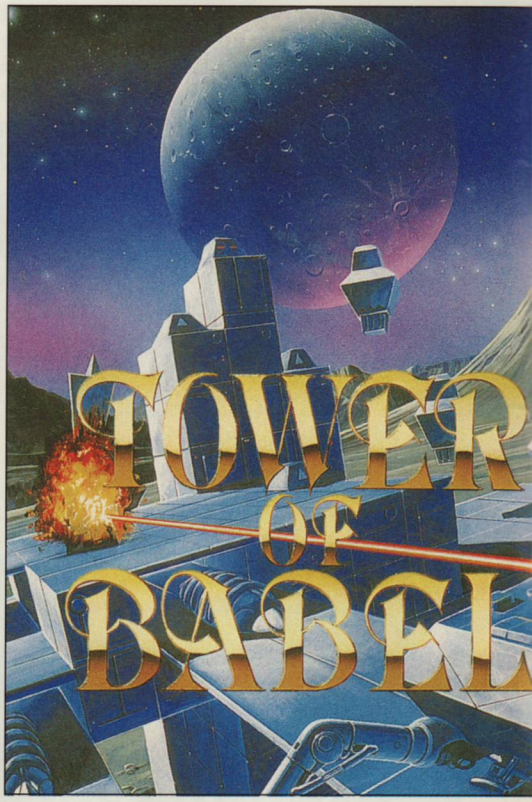


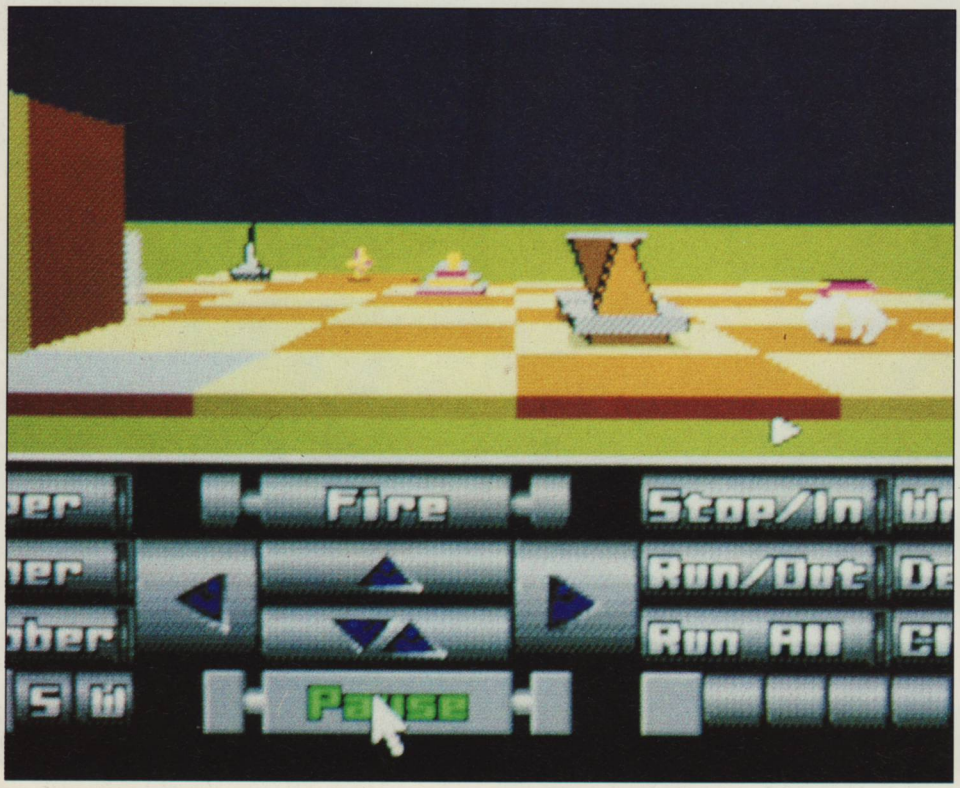
TOWER OF BABEL

Trois petites tours et un siphon ! Irréel, parallèle, universel. Babybel ne coulera pas...

Vertige de la tour - oh, oh, oh ! Rainbird, j'ai crevé la 3D... Le flash que beaucoup de joueurs ont connu en jouant à *Sentinel* va se reproduire ici et maintenant avec ce soft envoûteur et incontestablement déroutant.

Attention, vous ne sortirez pas indemne de ce trip off limits - accrochez-vous deep à vos illusions. Dès les premiers instants, on se retrouve plongé dans un univers tridimensionnel très étrange. L'écran se divise en deux parties : une vue du monde à explorer et une série de commandes manipulables à la souris, qui permettent de piloter trois robots constructeurs. La lecture de la notice se révèle pour une fois parfaitement exhaustive, car non seulement vous y découvrirez le scénario du jeu, mais la méthode d'exploitation rationnelle de toutes les options indispensables à une compréhension aiguë de ce logiciel. Sachez qu'après un raz de marée d'une ampleur inconnue, les habitants de la Terre se sont regroupés et ont construit une tour gigantesque. Un vaisseau de la planète Zantor, alerté par cette agitation peu commune, envoie une poignée de robots (des araignées) afin d'aider les pauvres





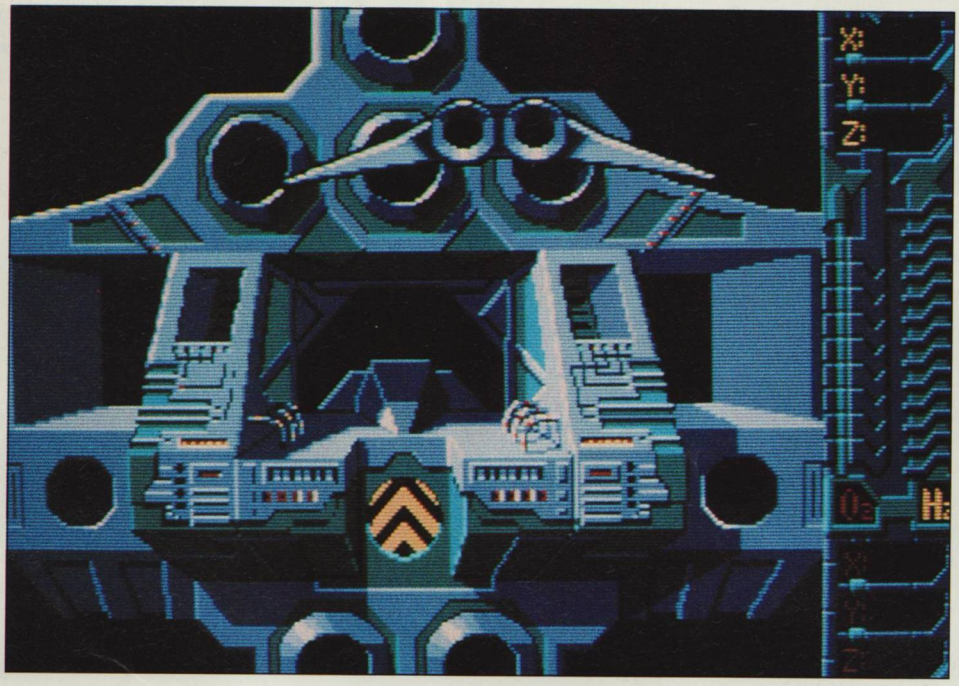
Terriens. Malheureusement, la béate cohabitation des débuts dégénère en un épouvantable carnage. Pour éviter la destruction totale, vous devrez guider les filles du soir (espoir !) et les aider à sortir de ce cauchemar. Le décor étant planté, place à l'action - ou plutôt à la réflexion. Chaque niveau constitue un véritable casse-tête. Votre but est de contrôler les trois robots arachnéides : le Zapper, le Pusher et le Grabber. Leurs différentes caractéristiques (pousser, détruire, ramasser, utiliser) devront être employées à bon escient afin de collecter tous les klondikes (blocs d'énergie). L'environnement visuel pose un décor réellement fantastique, comprenant une superbe vision 3D très fluide et des éléments surprenants comme des ascenseurs, des chenilles, des ressorts, des rayons pousseurs, des blocs de verre ou des lézards (on dirait du Prévert !). Un jeu complexe (ceci est un compliment) sur plus de 100 niveaux (il y a même un éditeur de niveaux) qui vous emmènera très, très haut...

Disquette Rainbird pour Atari ST. Existe également sur Amiga. **J.-P.L.**

EAGLE'S RIDER

A quoi rêvent les cyborgs ? Sûrement pas à des moutons mécaniques... Mais plutôt à l'extermination d'une race qui semble bien être la vôtre !

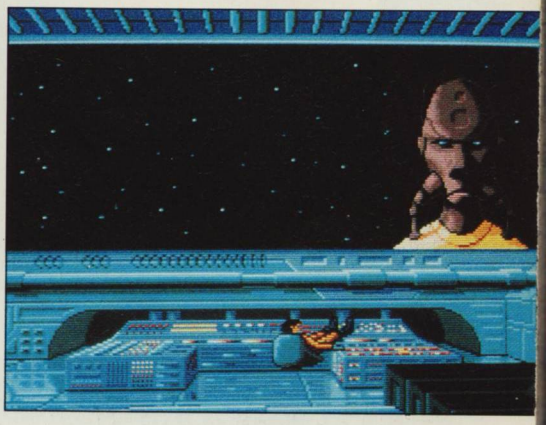
Les dix-huit mois d'interminable attente vous laissent un goût amer ? Qu'importe, le résultat est à la hauteur. Pour ceux qui auraient loupé les épisodes précédents, voici un petit rappel de l'actualité spatiale au moment où se situe l'action. Année 7014 : après 263 ans d'une guerre sans merci entre humains et cyborgs, la galaxie se trouve presque entièrement aux mains de ces derniers. Quelques bastions demeurent encore sous l'égide des fils d'Adam, et c'est heureux parce que sinon le jeu serait fini avant même de commencer... Au cours d'une mission guerrière, le capitaine Steve Jordan, capturé par les cyborgs, a été enfermé dans les geôles de la planète-ghetto Proxima XI. Grâce à l'éternel - mais néanmoins efficace - coup de la jérémiade sanitaire, il parvient à fausser compagnie à ses matons, puis à prendre la fuite à bord de l'*Eagle*, un appareil de combat intersidéral. Son seul et unique but : retrouver les coordonnées de la planète-mère des cyborgs afin de la détruire.

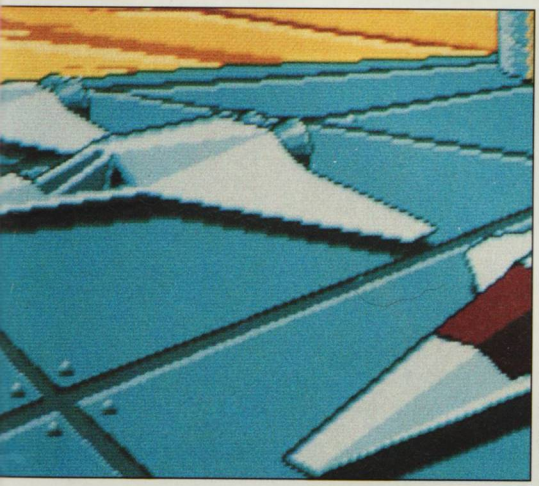


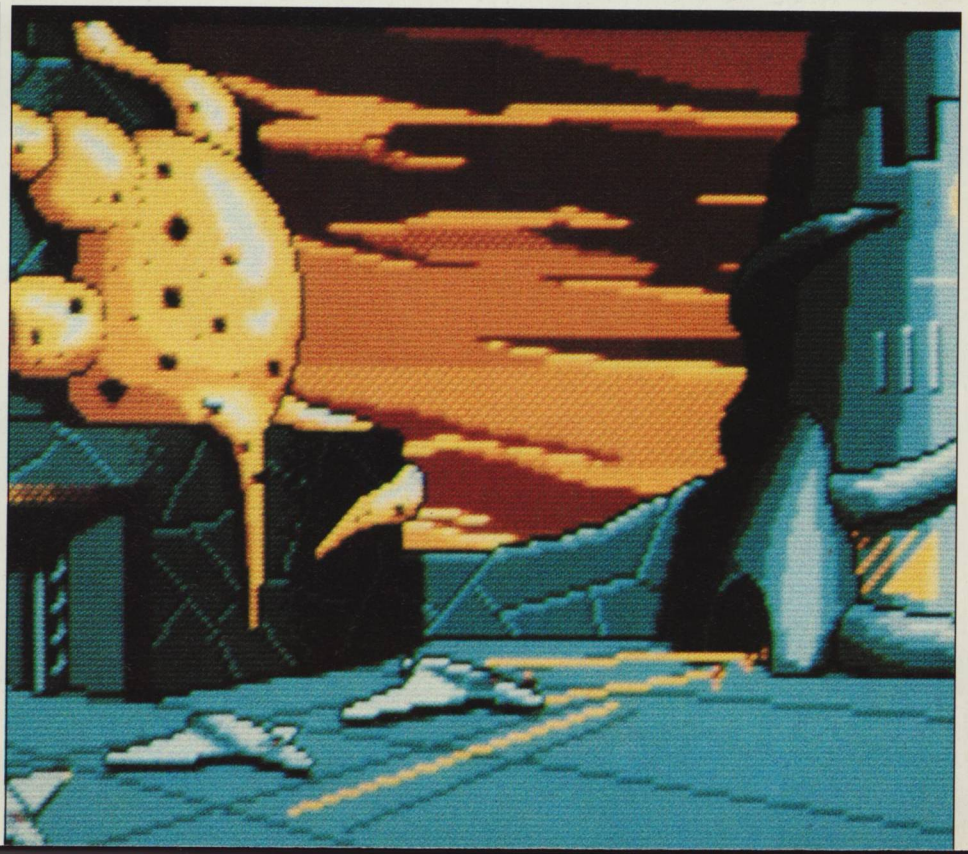
Aux phases d'arcade qui consistent à diriger votre vaisseau vers les différentes bases de ravitaillement alliées en évitant les astéroïdes, les trous noirs, les orages magnétiques, les appareils ennemis (et en rassemblant des bonus énergétiques et de communication), succèdent les phases d'aventure - où tout renseignement tiré d'un des 43 contacts possibles dans la galaxie doit être consigné par écrit et vérifié sous peine des pires ennuis. Car parmi ces personnages complotent des taupes dont les informations pourraient bien vous entraîner tout droit dans la gueule du cyborg.

Savamment dosé, *Eagle's Rider* ne possède pas les mauvais côtés des purs jeux d'action ou d'aventure. La lassitude ne vous gagne à aucun moment. De plus, il est agrémenté d'une musique originale et d'effets sonores surprenants. Les CPCistes jubileront d'apprendre que leur version est superbement réussie.

Disquettes Microïds pour Atari ST. Prochainement sur Amiga et CPC. G.B.







LA SIMULATION EXTRÊME

HARRICA

RAID INTERNATIONAL M

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME... HARRICANA !!

DISPONIBLE SUR :
AMIGA - AMSTRAD CPC
ATARI ST - IBM PC & Comp.

DE 149 Frs A 249 Frs
SELON ORDINATEUR

PHOTOS ATARI

LE JEU DU RAID HARRICANA

SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1 LES ETAPES DU RAID :

- MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01 • 5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02 • 10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02 • 11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- USHUIA : Les 24/02 et 3/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :

- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)

LORICIEL
81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 18 18

HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
QUEBEC-CANADA 90

fnac

36 15 LORI
L'INFO EN AVANT-PREMIERE
suivez en direct
toutes les étapes du Raid

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

NA

OTONEIGE

BLACK TIGER

Black is black, il n'y a plus d'espoir. Il faut battre le dragon quand il est encore chaud. Musclor court encor !

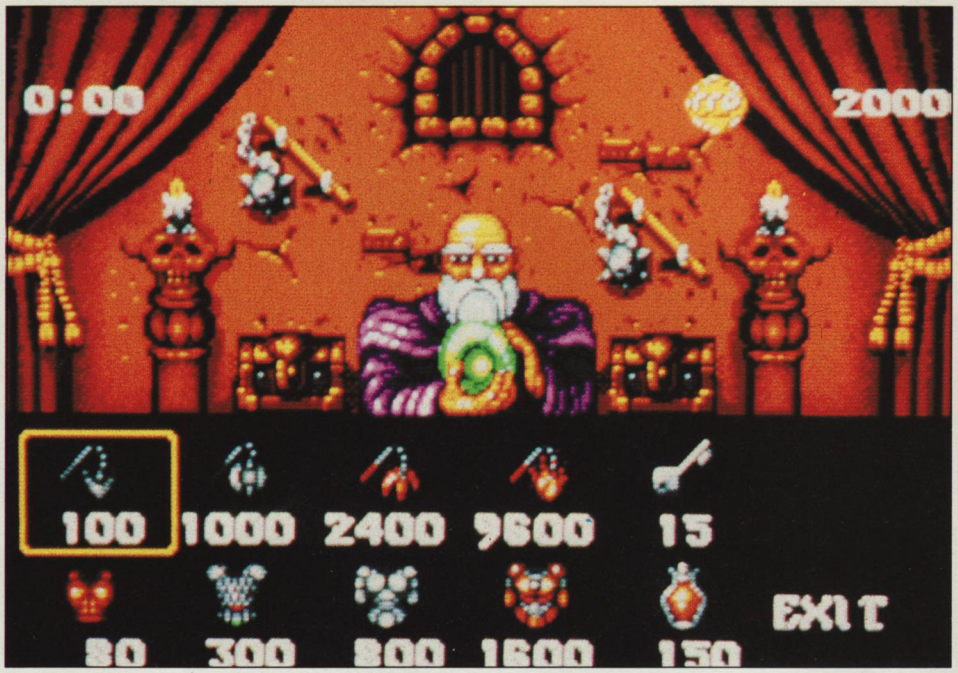
Dans un paysage apocalyptique, portant les stigmates de siècles de combats incessants, les hommes apeurés n'osent plus penser au bonheur. Trois dragons ont récemment pris le pouvoir et asservi l'espèce humaine, lui faisant vivre les heures les plus dramatiques de son histoire. Loin d'être un four, le putsch des frères Butagaz se révèle une réussite totale - plus un individu ne relève la tête sous peine d'être transformé immédiatement en hareng grillé. Heureusement il y a Bo Derek, euh... non, Branlefer, un guerrier au redoutable sang-froid et pourvu d'un armement à faire pâlir Conan le Cimmérien. Musclé de la tête aux arpions, notre héros se lance dans la bataille.

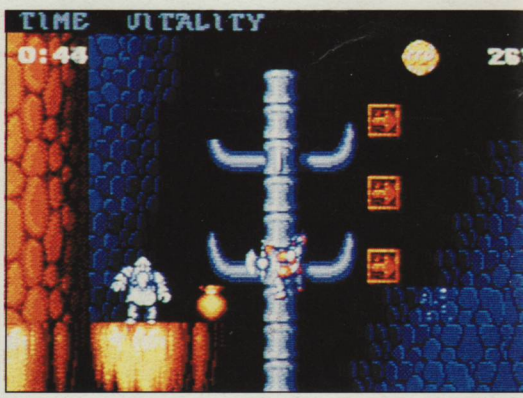
Un vrai carnage en perspective car le colosse (de) rôde depuis des décennies en vue de cette confrontation ultime. A grand renfort de vitamines C et de gonflette, l'hypertrophié du biceps a peaufiné sa condition. Le jour J est arrivé pour lui. Après avoir astiqué et huilé son équipement, il pénètre dans la tanière des Chalumeau Brothers. Chaud devant !

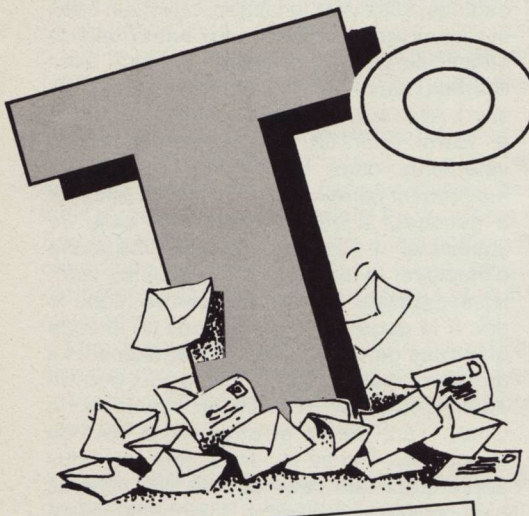
Vous disposez de poignards et d'une sorte de grappin très efficace ; au fur et à mesure de votre progression vous ramasserez des pièces de monnaie qui vous permettront d'acheter armures, fioles revitalisantes, masses etc. Surpeuplés de monstres et autres saloperies du même acabit, les six différents niveaux rappellent *Strider* - mais en plus stimulant. Le tout se déroule selon un scrolling multidirectionnel, l'animation du personnage principal est excellente et les graphismes très détaillés. Le parcours vous épuisera plus qu'à votre tour ; les difficultés rencontrées, loin d'être décourageantes, excitent la curiosité et finalement l'envie de terrasser les bêtes immondes pousse au dépassement.

Alors, sus aux dragons !

Disquette US Gold pour Atari ST. Existe également sur Amiga. **J.-P.L.**







TOP SECRET

Drôle de saison ! Temps humide, rafales de vent apocalyptiques - les années du futur entament leur marche des siècles... Et les giboulées de mars... L'époque se prête aux utopies millénaires comme au retour du *Ninja Kun* et de l'*Iron Lord*. Mais ne vaut-il pas mieux, finalement, se contenter de rechercher l'âme-sœur - comme le héros de *Leisure Suit Larry 3* - et aboutir dans l'*Alex Kid High-Tech World* ?

Après avoir déclaré solennellement : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." Ceux dont les envois sont courts doivent nous signaler quel ancien numéro de Micro News ils désirent recevoir ; les solutionneurs de fond doivent eux préciser dans quelle version ils souhaitent que le jeu leur soit adressé. Nous sélectionnerons en priorité les lettres rédigées lisiblement - manuscrites ou dactylographiées.

Ce mois-ci, c'est COKTEL VISION qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux aux gagnants.

ST

MILLENIUM 2.2

(envoyé par Frédéric Villoteau)

La phase de démarrage dans la base lunaire

Cliquez sur le centre d'énergie, pointez la flèche de la souris sur le générateur que l'on possède en stock et cliquez dessus : le générateur se met en route. Cliquez sur le centre "Research", faites alors une recherche dans le domaine de l'énergie sur un générateur plus puissant afin d'en construire un. Cliquez plusieurs fois sur Advance Day (le projet de recherche est alors réalisé, il ne reste plus qu'à le produire).

Cliquez sur le centre de ressources et mettez sur ON la raffinerie qui alors commencera à collecter les minerais se trouvant sur la Lune.

Cliquez sur le centre de production, pointez la flèche de la souris sur le petit écran bleu se trouvant à gauche et choisissez ce que vous voulez produire selon l'état de vos stocks.

Phase de défense des bases

Cliquez sur le centre "Research", puis cherchez le projet Fighters dans le domaine du transport. Faites Advance Day plusieurs fois, le temps que le projet soit réalisé. Cliquez sur le centre de production afin de mettre en route la fabrication, puis sur Advance Day pour que les fighters soient transférés au centre de défense. Lorsque vous aurez des minerais, tel le copper, vous pourrez construire des Lasers "Orbital" en suivant le même principe.

Phase de recherche de minerais

Construire un Probe et un Grazer (dont vous aurez recherché - et trouvé - les projets). Lancez le Probe dans l'espace, puis avec l'option Set Course envoyez-le sur les astéroïdes. Faites la même chose pour le Grazer. Cliquez sur Advance Day jusqu'à ce que le Grazer ait parcouru son orbite autour des astéroïdes. Cliquez sur l'option Craft Roster pour vous retrouver à l'intérieur du Grazer. L'écran du Grazer inscrit alors les minerais disponibles, prenez le chargement (option Take It). Retournez à la base lunaire, toujours grâce à l'option Set Course. Cliquez sur Advance Day jusqu'à ce que le Grazer soit revenu, puis utilisez l'option Auto Land pour atterrir sur la Lune.

Phase de colonisation des planètes ou des satellites

Faites des projets de recherche dans le domaine de la colonisation pour savoir si la planète ou le satellite que vous voulez coloniser seront d'un bon rapport. Envisagez le projet S.I.O.S. que l'on trouve dans le domaine du transport. Le mener à bien lorsque vous aurez la quantité suffisante de minerais. Faites Advance Day plusieurs fois, puis avec l'option Set Course envoyez-le sur l'endroit choisi. Une fois que le S.I.O.S. sera arrivé, cliquez sur l'option Auto Land pour le faire atterrir.

Phase de développement des colonies

Menez à bien le projet Barracks que l'on trouve dans le domaine du transport. Cliquez sur le centre production et construisez des barracks, envoyez-les sur vos colonies, chargés de matériel nécessaire à leur développement (générateur, Orbital Laser...). Une fois sur une colonie, déchargez le matériel et remplissez la soute du vaisseau de minerais collectés sur la colonie. Il ne vous reste plus qu'à envoyer le vaisseau sur la base lunaire afin de libérer vos soutes.

Phase d'attaque contre la base martienne

Lorsqu'après avoir colonisé un certain satellite (à vous de découvrir lequel), vous découvrirez les restes d'un vaisseau de guerre et vous pourrez préparer l'attaque contre la planète Mars. Il suffira de cliquer sur "Research" dans le domaine du transport et d'adopter le projet Fleet Carrier. Faites Advance Day, le temps que le projet soit réalisé. Construisez-le lorsque vous aurez les minerais nécessaires, envoyez-le sur Mars avec la soute remplie de fighters, puis une fois arrivé cliquez sur l'option Lauch Fleet pour larguer vos fighters sur la base martienne.

Les différents rebondissements du jeu

La peste martienne : lorsqu'une de vos colonies attrape la peste martienne, fabriquez un vaccin à l'aide d'un nouveau projet, sinon la colonie sera mise en quarantaine.

Le Fleet Carrier : la découverte de restes d'épave martienne (vaisseau) pourra faire l'objet d'une recherche dans le domaine du transport.

La recolonisation de la Terre : la découverte

COKTEL VISION

dans les restes de la base martienne détruite du terraformer permet de stabiliser le noyau de la Terre.

Transport du terraformer : pour transporter le terraformer sur la Terre, il vous faut transformer l'un de vos fleet carriers en un Juggernaut capable de le transporter.

Attaque massive des martiens : La flotte martienne va attaquer la base lunaire avec tous ses vaisseaux. Prévoyez donc de nombreux lasers orbitaux pour vous défendre.

Déclaration d'indépendance des colonies : Les colonies vont échapper à votre contrôle et se déclarer indépendantes, il sera désormais impossible de récolter du minerai de vos colonies.

PC

LEISURE SUIT LARRY 3

(envoyé par Laurent Perrin)

Quelques conseils de départ

Le jeu proprement dit se décompose en deux parties. Dans la première, vous êtes Larry Laffer le dragueur, qui s'est fait jeter par sa femme Kalalau - lesbienne de fraîche date.... Vous allez passer votre temps à vous taper des gonzesses jusqu'à ce que vous trouviez la femme de vos rêves : Passionnate Patti - une pianiste. Dans la seconde, vous changez de sexe et adoptez la personnalité de Passionate Patti qui recherche Larry (celui-ci a claqué la porte à la suite d'un malentendu). On démarre dans le "Reality Check" : il faut alors donner son âge et taper **13 to 17** pour avoir droit à la "Clean Version" - sinon répondez n'importe quoi aux questions, cela n'a pas d'importance. La seule gaffe à ne pas faire est de dire que l'on a moins de 13 ans...

PREMIERE PARTIE

Dirigez-vous vers le milieu de l'écran (Read plaque - Stop), allez vers la lunette de gauche (Look in binoculars - Look girl), (Est), suivre le doigt (Ouest). Mauvaise nouvelle, Kalalau vous trompe avec une fille ! (Est), contournez le buisson ; (Ouest), regardez la télévision. (Est), (Look tree), (Est). Vous vous transformez alors en Larry Laffer - le vrai - et allez adopter la méthode de Superman (Ouest), (Get wood), (Ouest). Ouvrez alors la boîte aux lettres (Open mailbox - Get envelope -Close box). Bravo, vous avez trouvé une carte de crédit... inutilisable. (Est - Est - Est - Suivre le doigt - Ouest). Entrez dans la maison. Après avoir perdu votre femme, vous perdez votre travail, tout commence bien ! (Est - Allez sur la plage). Regardez la fille (Tawni) et donnez-lui votre carte de crédit : elle vous remerciera d'une manière très intéressante. Dès que vous aurez échangé la carte contre un couteau mal aiguisé, quittez la plage.

Aiguisez le couteau sur les marches de l'entrée du casino (Sharpen knife on stairs). Taillez alors le morceau de bois que vous avez trouvé (Carve wood). (Ouest, Nord/Ouest). Allez au centre de l'image, là où il y a de l'herbe et cueillez-en un peu (Use knife to cut grass). Puis retournez devant le casino (Est). Vous vous trouvez alors devant les cabines, allez vers le lavabo, buvez un coup et prenez le savon (Get soap), entrez dans la cabine de gauche et tissez une jupe avec l'herbe (Heave grass), puis mettez-la (Wear skirt). Allez sur la plage et vendez la statuette à Tawni pour 20 dollars. Remettez vos vêtements dans la cabine. Vous devez maintenant pénétrer dans la casino (en haut à gauche), là où se trouve une salle de spectacle. Il est maintenant obligatoire d'employer le manuel de jeu. Montrez votre laissez-passer au type de l'entrée (dans la doc à la page 10), puis donnez-lui le code qu'il vous demande. Il faudra également lui graisser la patte avec 20 dollars pour pouvoir admirer le show. A la fin du spectacle de Cherri Tart, sortez et attendez-la près du téléphone. Parlez-lui trois fois et vous apprendrez que cette pauvre fille aimerait bien posséder des terres. Il faut donc lui en fournir - galanterie oblige (Give land to girl). Ce n'est pas tout de lui donner des terres, il faut aller chercher l'acte de propriété chez l'avocat - la pub est à la page 16 du manuel). Chez le débarbot, demandez le divorce (Ask divorce) ; dans le bureau de Suzi (Sit - Look girl - Ask divorce - Ask land).

(A suivre)

COKTEL VISION

SEGA

ALEX KID HIGH-TECH WORLD

(envoyé par Bertrand Jacq)

Il faut vous dire en premier lieu que le jeu démarre systématiquement dans le château, en partant de la droite. Cela évite les répétitions...

Commençons au cinquième étage puisque c'est là que Sega nous fait démarrer. Première porte à droite (en partant de la droite). C'est la chambre d'Alex. Dans son bureau sont planqués un stylo et je ne sais plus trop quoi. Prenez le tout. Au cinquième étage, deuxième porte, les parents d'Alex : le père d'Alex donne une première carte qui n'est pas la bonne. Il faut la prendre, puis regarder le plan du château, puis prendre la deuxième carte. Au quatrième étage, allez à fond à droite et montez à l'échelle (attention ne pas prendre l'escalier qui descend). Il y a un pot de fleurs, prenez la clef qui s'y trouve, elle ouvre le coffre qui se trouve dans la deuxième tour (oui, toujours en partant de la droite !). Vous en profiterez pour aller l'ouvrir et prendre ce qu'il contient. Au troisième étage, première porte - Paul, c'est celui qui a découpé le plan du château ! Il ne vous apprendra rien de nouveau. Au troisième étage, après la première porte il y a un annuaire. Vous regardez ce qu'il contient, cela peut toujours servir. Au troisième étage, deuxième porte, aïe ! c'est la maitresse d'Alex et c'est l'heure du test... Les bonnes réponses sont : 600, MOZART, LIRA, 50, 206, 5050, ATHENS, 450, VICEL, TOKYO (gag : les réponses sont dans l'ordre inverse). Au troisième étage, troisième porte, deux bonshommes, rien à faire, pareil au premier étage et quatrième porte et premier étage, deuxième porte. Au premier étage, deuxième porte : il n'y a rien dans cette pièce. Mais plus tard il y aura Rockwell. Au premier étage, troisième porte : les servantes d'Alex. Les noms sont dans l'ordre : LINDA, BETTY, JANET, CINDY, SUSIE, KATE. Au premier, dans la cuisine, il y a un bout du plan caché, cherchez-le bien... Une parenthèse pour signaler que si je ne décris pas tous les étages dans l'ordre, c'est qu'il y a une raison !

Au quatrième étage, première porte, c'est John le bibliothécaire. Il a la mémoire courte... Il ne se souvient pas où il a vu un bout du plan. Il faut donc faire ce qui suit : allez le voir, allez voir Barbara qui se trouve au deuxième étage, deuxième porte. Retournez voir John et voilà le tour est joué. Au quatrième étage, deuxième porte, attention ne pas prendre tout de suite la carte rouge ! C'est un piège ! Il faut téléphoner à la Pizzaland (pour ceux qui ont faim) puis pour ceux qui veulent continuer à jouer, il faut téléphoner à Rockwell. Vous avez obtenu son numéro tout à l'heure dans l'annuaire. Rockwell vous donnera rendez-vous dans 30 minutes... Au quatrième étage, au fond à gauche il y a une pièce. On ne peut y accéder que par le dessus (5ème) ou par le dessous (3ème). Prenez l'échelle qui se trouve dans le pot de fleurs. Profitez de l'échelle pour aller

JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS

nettoyer le sigle Sega qui se trouve dans la première tour (6ème). Pour cela il suffit de monter dans la tour et de se diriger vers le haut quand on s'y trouve. Avec la même échelle, allez donc remettre à l'heure la pendule qui retarde au troisième. Les 30 minutes ont dû passer. N'oubliez pas d'allez voir Rockwell, sinon vous perdriez la partie !

Deuxième étage, première porte, il faut se trouver dans cette pièce quand les minutes sont comprises entre 30 et 45. En échange on vous donnera un bout du plan. Cela ne marche pas systématiquement. Il suffit d'y retourner plusieurs fois. Au deuxième étage, deuxième porte, Barbara, nous avons vu plus haut comment procéder avec cette charmante cuisinière. Deuxième étage, troisième porte, l'ordinateur est défectueux ! Enfin si vous voulez vous brancher sur le 220 V - allumez-le...

Deuxième étage, quatrième porte, piège ! Pour une fois il ne faut pas être curieux dans cette pièce en fouinant partout...

Vous possédez le plan complet, rendez-vous sur une passerelle et vous passerez à l'étape suivante.

Vous approchez d'une forêt que vous devrez traverser. Vous devrez ramasser le maximum de pièces d'or. En fait ce n'est pas utile... Il n'y a pas vraiment de truc pour passer facilement - le mieux c'est l'entraînement.

Vous abordez ensuite l'étape du village. C'est on ne peut plus simple mais il fallait y penser..! Il suffit d'attendre que les minutes soient à 00 et d'aller voir le premier gardien que vous rencontrerez. Il est un peu avant le vendeur de hot-dogs. Un aimable personnage vous donnera le seul laissez-passer valable aux yeux de l'abominable douanier ! Tous les autres que vous pourrez acheter ou échanger chez les commerçants sont des copies frauduleuses !

Dernière étape enfin avant le salon de jeu : la forêt. Un peu plus difficile que la première, là aussi le mieux c'est l'entraînement...

AMIGA

IRON LORD

(envoyé par Alexandre Jouandeau)

Le départ se situe aux abords mêmes du château. Rendez-vous au premier village, où se déroule un tournoi de tir à l'arc et où se trouve un herboriste. Vous allez participer au tournoi : bien entendu il faut gagner et pour cela laisser toujours un angle de 25 degrés - ensuite vous n'avez plus qu'à régler la force et la direction. Lorsque l'on a gagné les trois manches on vous remet une coupe (il faut au moins mettre 8 flèches dans le milieu (99), cela rapporte 100 pièces d'or par flèche). Ensuite allez au deuxième village, allez voir le marchand, discutez avec lui à fond (utilisez toutes les possibilités de dialogues). Il faudra manœuvrer toujours ainsi avec les personnages rencontrés. Sortez du village et allez voir le meunier. Achetez-lui son talisman (utile pour les combats) et engagez la conversation. Puis foncez voir le moine à l'abbaye et devisez avec lui. Puis allez dans la troisième ville, allez au café et jouez au bras de fer : il suffit de remuer la manette de gauche à droite assez rapidement pour triompher des neuf concurrents. N'hésitez pas à parler à la serveuse - qui vous donnera un médaillon. Dans la même ville rendez visite au mercenaire, parlez-lui et achetez l'armure dorée. Retournez voir l'herboriste dans le premier village, donnez-lui la coupe et parlez-lui (on peut en profiter pour acheter une potion pour se guérir des coups reçus aux combats). Filez illico voir le moine à l'abbaye et donnez-lui la potion pourpre. Puis il faut lui parler : si l'on a tué assez d'assassins au combat on peut aller voir le Templier (au nord de là se trouve le moine) et lui parler. Allez voir l'aubergiste du second village (toujours si vous avez décimé assez de crapules diverses). Parlez-lui de ce qui vous permet d'aller revoir le meunier. Avec tout cela on possède le maximum d'hommes. Il faut ensuite aller à son château et lever l'armée. La suite n'est plus qu'un petit wargame...

INFORMATIQUE
ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax: (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax: 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 37
Fax: 62 27 10 97

ATARI
520/1040 STE
Unité centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)
livré avec le Basic Omikron
520 3490 F 1040 4490 F
520 STE étendu à 1Mo 399OF
520 STF étendu à 1 Mo Nous Consulter
le STACY est DISPONIBLE
SM124 occasion 79OF
Disque dur 30 Mo 399OF
Souris ATARI 29OF
lecteur interne DF 85OF
Lecteur externe 3"1/2 99OF
Lecteur externe 5"1/4 17OOF

520/1040 STE
Couleur
Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)
+ moniteur couleur SC1425/1224
520 5490 F 1040 6490 F

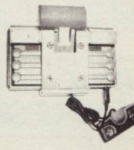
DISQUETTES
3"1/2 DFDD->6,5F pièce
en JVC 100F les 10
520/1040 STF
Il nous en reste encore
Téléphonez-nous !

AMIGA 500
+ 10 Disquettes
+ Cable Péritel
+ 1 Joystick
3690 F
+ ext. 512K 448OF
+ moniteur couleur 1084 698OF
+ disque dur A590 20 Mo 1178OF

+ STARTER KIT (tr. de texte, dessin, jeux)
+ 10 Disquettes
+ Cable Péritel
+ 1 Joystick
3990 F
+ ext. 512K 478OF
+ moniteur couleur 1084 728OF
+ disque dur A590 20Mo 1208OF

Périphériques A500
Extension 512K avec horloge 89OF
Disque dur A590 20Mo 489OF
Lecteur externe 3"1/2 98OF
Lecteur externe 5"1/4 169OF
Moniteur couleur 1084 249OF
Interface midi bus 49OF
Audio digitizer stéréo 495F
MINI AMP 3 28OF
MINI AMP 5 HIFI 85OF
Souris 29OF
Souris sans fil 895F

NEC PC ENGINE
NEC PC ENGINE -> 149OF
NEC PC ENGINE + 1 JEU -> 169OF
NEC PC ENGINE + 2 JEUX -> 199OF
LECTEUR CD ROM -> 39OOF
Joystick El pro -> NC
Joystick spad -> 29OF
Adaptateur 5 joueurs -> 29OF
JEUX NEC
Chase HQ
Atomic Robot Kid
Knight Rider
sur CD ROM
Red Alert
Darius
Super Albatros
Wonder Boy III
Altered Beast
Side Arms Spécial
et de nombreux autres

NEC II PC GRAFX

C'est Nouveau
C'est disponible
En exclusivité chez
ULTIMA
3490 F
+ 1 jeu Battle Ace

JEUX SEGA MEGADRIVE
Golden Axe Super Shinobi AlexK
Ghouls and Ghost Tetris Tatsunjin
Super Hang On Vermillion
Rambo III Ken Forgotten world
et de nombreux autres...

Facilités de paiement: nous consulter

BON DE COMMANDE
à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS
Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables
Total
Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos
Articles dans la limite des stocks disponibles

MSX2

NINJA KUN

(envoyé par Olivier Ernest)

Ce qu'il faut savoir avant de commencer :

Lors d'une chute, appuyez rapidement 2 ou 3 fois sur le bouton 1 et vous roulerez sur vous-même, ce qui aura pour conséquence d'amortir votre chute.

Si vous êtes devant un grand mur à escalader, poussez le bouton sans le relâcher, tout en sautant alternativement sur la paroi de gauche et la paroi de droite : vous grimperez deux fois plus rapidement. Et si le temps dont vous disposez est écoulé, jetez-vous dans le vide.

Les **armes** sont de quatre types : étoile, boomerang, bombe ou 4 boules de feu tournant autour de vous. On les acquiert en arrivant au bout des stages de bonus.

Stage 1

Ennemis simples : ninja lançant des étoiles ou ninja tirant des balles. Il faut avancer et lorsque l'un d'entre eux devient trop pressant, sautez et tuez-le après l'avoir assommé.

Stage 2

Anéantir tous les ennemis : il n'y a pas d'issue possible.

Stage 3

Bonus Stage : gravir les parois et prendre la sortie, vous bénéficierez alors du boomerang. Ou deuxième solution : prendre la sortie de la maison rouge, cliquer sur la première solution - mais alors pas de boomerang.

Stage 4

Lors de votre chute, vous allez remarquer une grotte - c'est la sortie. Roulez sur vous-même avec le bouton 1, ensuite dirigez-vous sur la droite et grimpez la colline jusqu'au sommet, sautez par-dessus les ravins jusqu'au sommet situé le plus à gauche. En son centre se trouve une crevasse, placez-vous dessus, abaissez-vous et ça y est...

Stage 5

Nouveaux ennemis : des pieuvres, des poissons, des crocodiles. Avancez vers la droite tout en tuant les pieuvres et autres sales bêtes. Si vous voulez vous la donner, débrouillez-vous pour avoir une pieuvre derrière vous et empruntez la sortie.

Stage 6

Bonus Stage : grimpez la paroi (sautez dessus, puis bouton 1) et gagnez la sortie. Vous recevrez des bombes (vous disposez toujours de la deuxième solution avec son inconvénient).

Stage 7

Aucune nouvelle difficulté, dirigez-vous vers les glaciers et la sortie.

Stage 8

Tuez tous les ennemis.

Stage 9

Va surgir un nouvel adversaire (et de taille !) qui ne pensera qu'à vous aplatir. Surtout ne sautez pas, mais balancez-lui 2 ou 3 bombes, ainsi qu'à son successeur.

Stage 10

Bonus stage : grimpez aux parois et prenez la sortie - vous recevrez des boules de feu (elles ne sont pas infinies). Existe toujours la deuxième solution.

Stage 11

Tuez tous les ennemis.

Stage 12

Adversaires nouveaux : squelette, grenouilles, crabes. Abattez le squelette grâce aux bombes mais soyez plutôt circonspect dans le maniement du sabre. Idem pour les autres.

Stage 13

Bonus Stage : sautez d'une paroi à l'autre et empruntez la sortie, vous recevrez des boules de feu.

Stage 14

Plongez dans l'eau jusqu'au fond. Dans l'élément liquide, vous trouverez pieuvres, poissons, piranhas et monstres marins. Lorsque vous aurez atteint le fond, allez à droite puis remontez à la surface, accrochez-vous à la paroi et dirigez-vous vers la sortie.

Stage 15

Nouveaux ennemis : le serpent fantôme et le monstre bleu. La tactique à employer : un saut géant sur les parois, ensuite tuez tous les opposants au moyen des bombes ; pour atteindre la sortie, escaladez la paroi.

Stage 16

Abattez tout le monde.

Stage 17

Montez tout en exterminant les fantômes. Ensuite vous apercevrez un nouvel ennemi : le pompier. Seule façon de le tuer : sautez-lui dessus, assommez-le puis tirez. Il faut vraiment éliminer la totalité des ennemis.

Stage 18

Tuer tous les ennemis.

Stage 19

Seule solution, le grand saut sur les parois et direction la sortie.

Stage 20

Des adversaires crachant le feu. Tuez-les tous.

Stage 21

Allez à gauche dans le trou, employez les bombes pour tuer le squelette et changez de niveau.

Stage 22

Utilisez les boules de feu et tuez tous les ennemis.

Stage 23

Idem.

Stage 24

Il ressemble au niveau 12 : utilisez les bombes pour les gros ennemis et les étoiles pour les petits. Pas de nouveautés.

Stage 25

Bonus Stage : grand saut jusqu'à la sortie. Vous recevez des boules de feu.

Stage 26

Tuez les crabes avec les bombes et vos difficultés sont pratiquement résolues.

Stage 27

Bonus Stage : grand saut jusqu'à la sortie ou deuxième solution.

Stage 28

Nouvel ennemi genre KGB, tirant des gouttes de feu circulant à l'écran. Il faut tuer tous ses représentants.

Stage 29

Tuez tous les pompiers.

Stage 30

Armes : bombes ou étoiles. And the end.

COKTEL VISION

• DEPOT-VENTE
• MATERIELS
ET LOGICIELS D'OCCASION
TOUTES MARQUES

• PRIX CANONS
• NOUVEAUTES
TELEPHONEZ-NOUS !

89 bis, rue de Charenton
75 012 Paris
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h M°Ledru Rollin
Gare de Lyon

MSX

Meuble Micro-Informatique 490 F

M S X 2 +
EN DEMONSTRATION AU MAGASIN
-SUPERBES DEMOS-
DES NOUVEAUTES

• Game Collection N°2 (Disk)	299 F
• R Type	**310 F**
• Dragon Slayer IV (MSX2)	**290 F**
• Quinple (MSX 2)	310 F
• Famicle Parodic (MSX 2)	N C
• Kontra (MSX2)	**395 F**
• Fireball (MSX2)	**310 F**
• Greatest Driver (MSX2)	**310 F**
• Mr Ghost	310 F
• F M Pack	610 F

+ SUPER PROMO
+ en quantité limitée : 8020 - 8255

SEGA

Console SEGA + 2 poignées + Hang-On
990 F
JEUX NOUS CONTACTER
+ Reprise de jeux + occasions

AMIGA

• Amiga 500 + péritel + cadeau	**PRIX CANON**
• Extension mémoire A501	**1 390 F**
• Lecteur de disquettes 3 "/2	**1 290 F**
• Disque dur 20 méga	5 190 F

LOGICIELS
DES SUPERS JEUX DONT :
• Ivanhoé
• Hybris 2
• Incorruptible
• Space Ace

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	**695 F**
Aégis Sonix	**470 F**
Sculpt 3D	NC
NOUS CONTACTER	

NEC

NEC PC ENGINE : 1790 F
+ 1 Jeu
DEMONSTRATION PERMANENTE
+ Nombreux Jeux dont :
• Shinobi • Chase HQ
• Knight Rider • Gunhed
• PC Kid • Heavy Unit
• R Type • Bloody Wolf

NINTENDO

PRIX CANON + Jeux

PERIPHERIQUES

Moniteur couleur Philips 8832 (600x285)	**2 290 F**	Disquettes 3 1/2 bte 10 disk	95 F
Moniteur Monochrome VS0040 (900x300)	**690 F**	Manette Quick Joy 3	139 F
Imprimante MPS 1230 mono	**1 550 F**	Tir automatique, microswich	**Promo**
Imprimante MPS 1500 couleur	**2 290 F**	Manette Quick Joy 2	99 F
		Quickjoy 6 microswich	**159 F**
		Tapis pour souris	**55 F**

VOUS QUI VOULEZ VENDRE OU ACHETER D'OCCASION : PENSEZ JSI

CATALOGUE COMPLET GRATUIT DE TOUS NOS PRODUITS SUR SIMPLE DEMANDE

Dans la limite du stock disponible

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à J.S.I. - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - Tél. : 43.42.18.54

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque de l'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre de J.S.I.
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptées en magasin - Chèques Micro News acceptés

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

LE TRIP A L'AIR DES PUCES (suite)

Technicos tremble de la pince...
L'opération dure : les ordinateurs, en guise de tripes, ont des cavernes d'acier !

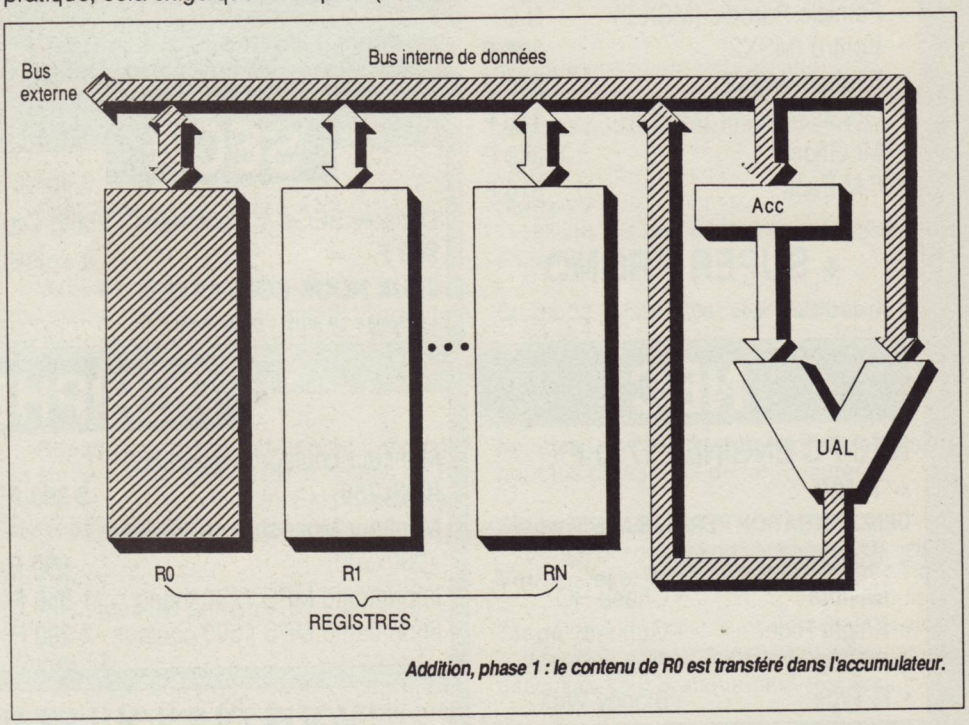
L'architecture monobus

Une méthode couramment utilisée pour déterminer l'architecture interne d'un processeur consiste à compter le nombre des bus utilisés pour assurer la communication entre les registres et l'unité arithmétique et logique (UAL). L'architecture la plus simple : l'architecture monobus. Dans cette construction, les données sont transférées d'un registre vers l'UAL par l'intermédiaire du bus unique qui apparaît à la partie supérieure des figures. Ce bus se branche sur l'entrée gauche et l'entrée droite de l'UAL. Les résultats de l'opération effectuée par l'UAL sont déposés sur le même bus, avant d'être renvoyés vers les registres. Ce bus unique est multiplexé dans le temps.

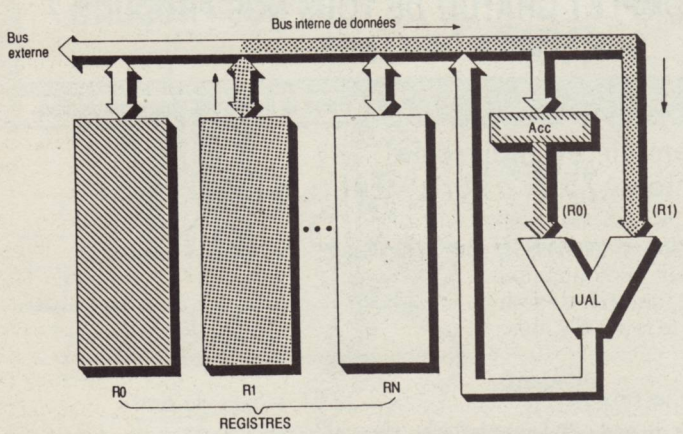
Une instruction fréquemment exécutée par le microprocesseur est la suivante : R0 = R0 + 1. Cette instruction signifie : "ajouter le contenu de R0 à celui de R1 et déposer le résultat dans R0". Cette instruction peut également être interprétée comme suit: "R0 reçoit le résultat de R0 + R1". Pour réaliser cette opération, le contenu de R0 est lu et déposé sur le bus, puis se propage sur le bus unique jusqu'à l'entrée gauche de l'UAL et se retrouve stocké dans le registre accumulateur placé à cette entrée (voir figure). A ce stade, l'entrée droite de l'UAL sera conditionnée par le contenu de R1, et son entrée gauche, en revanche, par le contenu de l'accumulateur, c'est-à-dire la valeur précédente de R0. L'UAL effectue alors l'addition et le résultat apparaît à sa sortie. Il est déposé sur le bus unique des données et renvoyé vers R0. Dans la pratique, cela exige que le "loquet" (latch en english in the text) d'entrée de R0 soit validé pour permettre aux données d'y être inscrites. L'exécution de l'instruction touche alors à sa fin. Le résultat de l'addition est stocké dans R0. A noter que cette opération n'a pas modifié le contenu de R1, ce qui illustre un principe général : le contenu d'un registre ou d'une case-mémoire de lecture/écriture n'est pas modifié par une opération de lecture.

Le registre accumulateur placé à l'entrée gauche de l'UAL est nécessaire à la mémorisation du contenu de R0, et permet d'employer le bus unique à l'exécution de nouveaux transferts. Cette organisation interne simple présente toutefois une imperfection. Un problème demeure en effet...

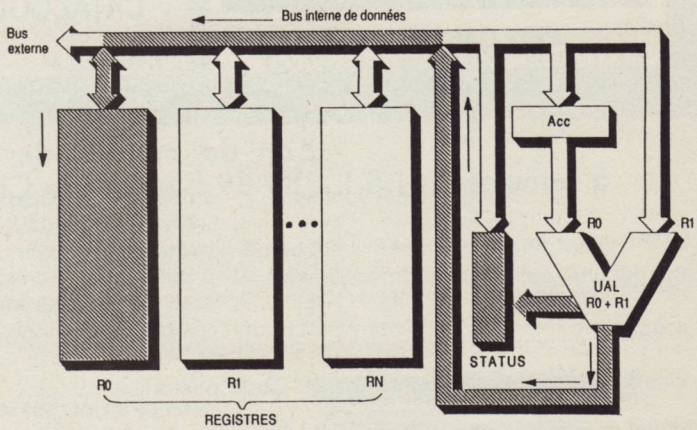
(A suivre)



Addition, phase 1 : le contenu de R0 est transféré dans l'accumulateur.



Addition, phase 2 : le contenu de R1 est transféré dans l'UAL.



Addition, phase 3 : l'addition est effectuée et le résultat rangé dans R0.

LE NEZ DANS LES ETOILES

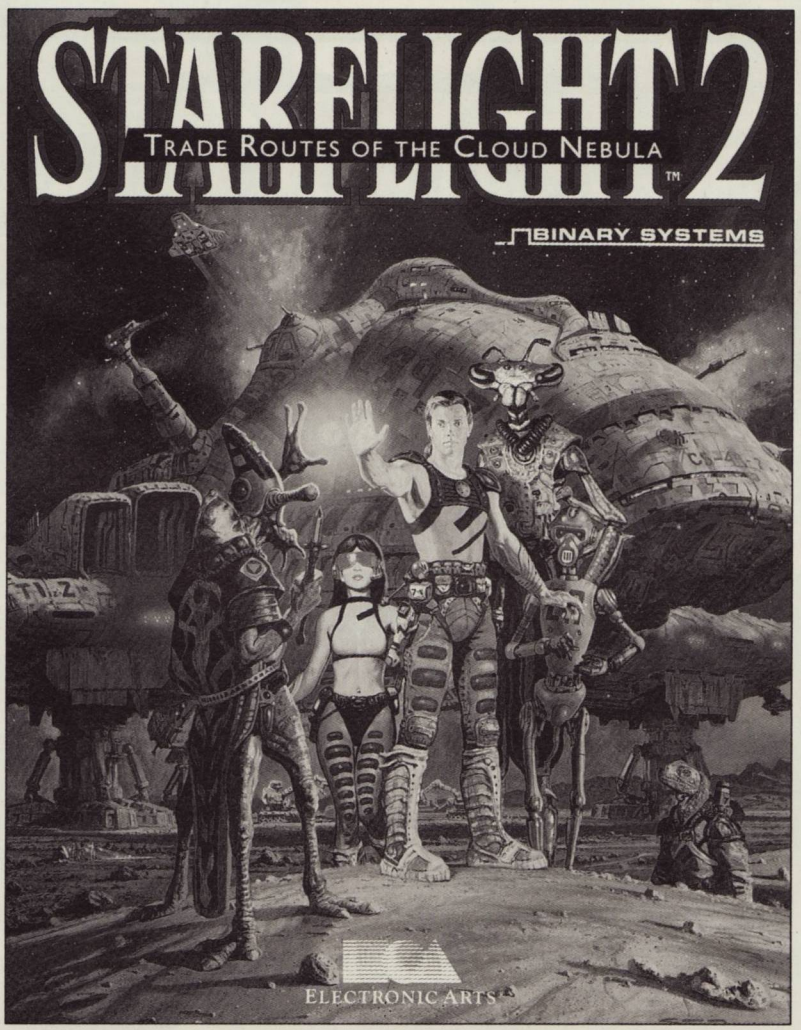
Rêveurs impénitents, vous avez trouvé votre maître. Voici venu le Luke Skywalker de la micro en la personne de notre interviewer. Que la force d'Abondos soit avec lui !

Micro News : Moi, maître de l'univers et de sa périphérie. Toi vermisseau, toi pauvre terrien...

Professeur Abondos : Eh ! Redescendez sur terre, mon jeune ami. Il ne faut pas que **Star Vega**, de Loriciel, vous tourne la tête. Pour une fois qu'un logiciel exploite à fond les capacités du VGA (256 couleurs), il y a de quoi être renversé... Ce superbe jeu de rôle/aventure vous emporte aux confins de la galaxie des Mille Soleils, dont les maîtres vieillissants dégustent les oies du Capitole au lieu de refouler des hordes de mercenaires affamés...

Micro News : C'est positivement géant !

Professeur Abondos : Restons encore un peu dans les étoiles avec **Starflight 2** d'Electronic Arts. Il s'agit de la suite de *Starflight*, testé dans le numéro 29. Les années ont passé depuis que vous avez sauvé la planète Arth de l'annihilation, mais il n'est pas encore temps de se reposer. Après une découverte archéologique intéressante, la pagaille intergalactique recommence et c'est vous qui êtes chargé de restaurer une paix durable.



Micro News : Un must ! Puisque j'ai à nouveau les pieds sur terre, on pourrait peut-être passer à un autre genre...

Professeur Abondos : Achtung ! Faute de vaisseau spatial, vous allez cheniller la boue des steppes avec une division de chars d'assaut que vous envoyez au casse-pipe dans **Panzer Battles** de SSG, un wargame pour les nostalgiques de la Deuxième. Ah la Russie, la vodka, la Volga, les orgues de Staline et ses pairs - est-ce troïkas ? Très pratique pour les balades...

Micro News : Le paradis des héros sur un char de feu !

Professeur Abondos : Nous allons tous y aller : envoyons-nous en l'air avec **After Burner** de Sega... Autant les versions ST et Amiga touchaient de près la nullité, autant la version PC est sympa.

Micro News : Et d'aventure en aventure ?

Professeur Abondos : Là, vous allez être servi. Un volumineux Sierra - référentiel - du nom de **The Colonel's Bequest** devrait faire votre bonheur. Une sombre histoire de meurtre au cœur de la Louisiane... à vous de la résoudre. Toujours de l'aventure avec la sixième édition d'**Ultima**, signée Origin. On ne s'en lasse pas, c'est toujours aussi réussi.

Micro News : Ne perdons pas nos bonnes vieilles habitudes et joignons l'utile à l'agréable.

Professeur Abondos : Avec plaisir. D'autant que ma première information est liée à ce qui précède. En effet, vous êtes nombreux à baver devant les images en VGA sans oser espérer les contempler un jour de visu. A vos éconocroques - et le rêve deviendra réalité : vous rendez-vous compte que grâce à la carte **Véga VGA** de Vidéo Seven, vous surpasserez en capacité l'Amiga lui-même ! Et cela pour 3 350 FHT seulement. Les possesseurs de PC en provenance de Taïwan trouveront ce "seulement" superfétatoire (dixit notre secrétaire de rédaction), mais on n'a rien sans rien.

Micro News : Intéressant tout cela. Mais encore ?

Professeur Abondos : Vu le faible nombre de jeux délirants en VGA, on peut être tenté d'alimenter perso sa carte en belles images. Les dessineux se contenteront pour cela d'un bon logiciel de DAO. Les puristes vont recourir à des outils comme les tablettes à digitaliser. Wacom et Numonics font fort dans le genre : en effet, l'un propose une tablette sans fil, tandis que l'autre donne dans le portable - voire le roulable- avec **Graphicmaster**, le premier digitalisateur souple.

Micro News : Je crois savoir que Commodore se défend bien côté PC...

Professeur Abondos : Affirmatif ! D'ailleurs, il est probable que le dernier-né - le **PC 60 3** - soit le must en matière de 386, tout au moins en rapport qualité/prix : 43 990 FHT avec écran VGA 14 pouces. Sur ce, je vous quitte pour aller faire un tour au PC Forum, dont je vous parlerai dans le prochain numéro. Adios companeros !

SPECIAL THOMSON

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ORDINATEURS THOMSON... COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS DE THEOPHILE ET DE TEO !

THEOPHILE

N°10 Basic : nombres et calcul - Quatre listings.
N°11 Trucs pour MO5/TO7 - Musclez votre Basic.
N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théo-trucs.
N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.
N°10 Dossier Aventure - Initiation au Basic.
N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo.
N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes.
N°14 Programmation structurée - L'extra-moniteur.
N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector.
N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex.
N°17 Neuf listings - Bobo - Un réseau sans serveur.
N°18 Basic fonctionnel - La domotique - Listings.
N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

TEO

N°1 Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique.
N°8 Dossier arcade - Micro-serveurs - Le MO6.

PORT GRATUIT

CADEAU !
Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :
..... x 25 F = ... F.
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
Nom.....Prénom .....Age .....
Adresse.....
Ville.....Code postal.....

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

PORT GRATUIT

N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°13 ..... ÉPUISÉ .....
N°14 ..... ÉPUISÉ .....
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.
N°18 .....
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-Rom
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2, etc.
N°22 Iron Lord : la baston ! - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots, Nintendo.
N°25 Bargon Attack, Atari STE, Xenon 2, West Phaser.
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
N°28 Piratage : la fête est finie.
N°29 Bancs d'essai : MSX2+, Game Boy, Lynx.

CADEAU !
Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :
.....x 20 francs (25 F à partir du numéro 23) = ...F.
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
Nom.....Prénom .....
Adresse.....
Ville.....Code postal .....
Mon ordinateur est un :.....Age :.....

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine

SIDE ARMS

VIGILANTE

DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

PRIX GENERALEMENT CONSTATE 1490 FRS TTC

FINAL LAP

TIGER HELI

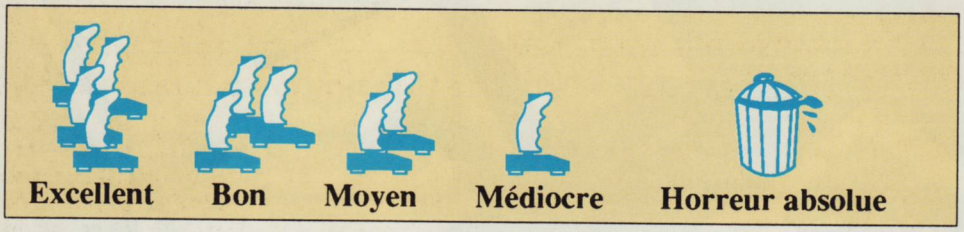
DRAGON SPIRIT

DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NEC

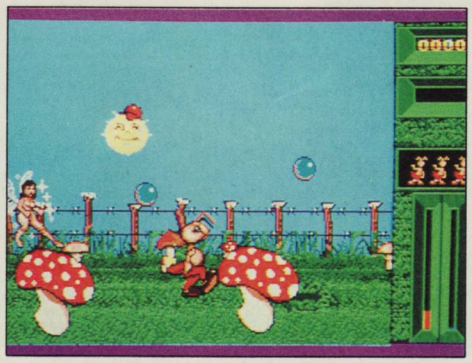
Les SOFTS Du MOIS



FOURMI STORY

La petite fourmi se trouva fort dépourvue quand la biffe fut venue. La cigale s'était engagée pour voir du pays et il n'y avait rien à croquer - pas la moindre graine ou le plus petit bout de vermisseau à se mettre sous la dent. Tout allait au plus mal pour elle. Le chemin de la fourmilière était encore loin et la journée ne faisait que commencer... L'estomac dans ses nombreux talons, notre amie erre sur les chemins (sans bicyclette...) à la recherche de nourriture. Elle devra affronter de nombreux dangers comme des plantes carnivores ou des créatures bien décidées à la déguster en en-cas. Notre héroïne n'est pas évidente à manœuvrer et, malgré des graphismes genre BD, on reste sur sa faim. Visiblement prévu pour des kids, ce soft ne brille pas par la facilité. Il ne saurait convenir à des petiots, et comme les plus grands ont déjà beaucoup mieux dans leur ludothèque...

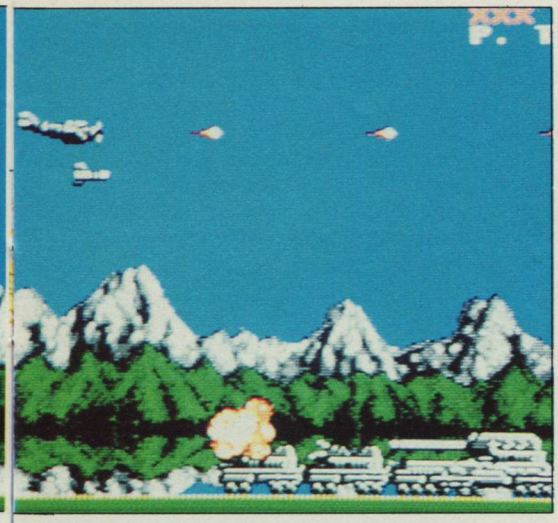
Disquette 16/32 pour Atari ST. Existe également sur Amiga. **J.-P.L.**



P 47 THUNDERBOLT

Seul ou accompagné d'un copain, vous allez survoler les huit niveaux de ce jeu à bord d'avions de la Seconde Guerre mondiale et détruire vos ennemis aussi bien au sol que dans les airs. Comme d'habitude, on n'échappe pas au scrolling horizontal, on tire sur tout ce qui bouge, on ramasse des bonus pour améliorer son armement et on se tape un véhicule balaise à la fin de chaque niveau. Tout ça sent un peu le réchauffé ! Seule différence avec le fameux *Silkworm* : la jeep et l'hélico ont été remplacés par deux avions.

Côté problèmes, les explosions cachent parfois vos adversaires et leurs projectiles. De plus, les balles tirées par vos ennemis sont de couleur orange et donc très difficiles à discerner sur le fond de coucher de soleil du deuxième niveau. Autant essayer de repérer une goutte de bière noyée dans les flots bleus du Pacifique (seul notre secrétaire de rédaction en est capable) - préparez-vous donc à une mort soudaine. Un peu plus lent que *Silkworm*, moins joli - et beaucoup plus

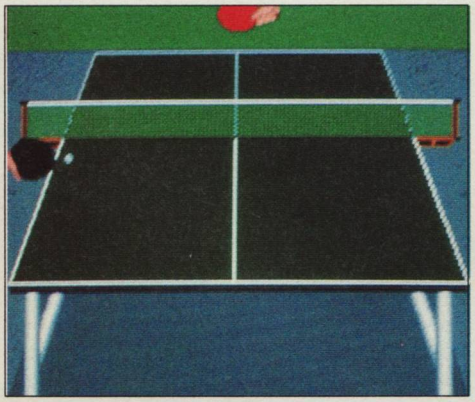


difficile -, ce logiciel supporte mal la comparaison mais plaira sans doute à ceux qui n'ont jamais tâté de l'illustre ancêtre. Au royaume des aveugles, les borgnes s'en payent un jeton...

Disquette Firebird pour ST. Egalement prévu pour Amiga, Spectrum, C64, CPC et compatibles PC. M.L.

TABLE TENNIS SIMULATION

Le tennis de table est un sport qui réclame souplesse, rapidité, coup d'œil et une condition physique impeccable. Après l'étude des fondamentaux, seul un entraînement acharné conduit au Top les seigneurs de la petite balle qui doit toujours revenir...



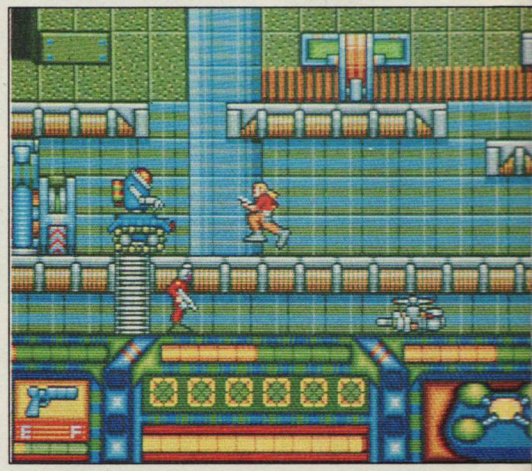
Alors serrez les boulons de votre poignet et soignez le topspin : à la souris (que je vous conseille) ou la main sur le joystick, vous allez disputer des matchs contre vingt joueurs classés aux styles et aux caractéristiques de jeu complètement opposés. Il vous sera loisible de choisir un revêtement de raquette, selon le style de jeu qui vous est propre : intérieur ou extérieur en attaque si vous êtes un bœuf surpuissant, défense si vous marchez sur les traces de l'exceptionnel Jonyer, prise porte-plume au cas où vous verseriez dans la chinoiserie tactique... On peut jouer en simple ou en double ou tout simplement s'entraîner ; la souris vous permet de choisir frappe ou placement, tandis que le ou les joysticks dépendent de l'ordinateur pour ce qui est de la mobilité... Et là réside le défaut principal de *Table Tennis Simulation* : une liberté toute relative de mouvement, puisqu'en double comme en simple, un seul joueur peut bénéficier des paramètres spécifiques de notre chère mouse... Mais par Secrétin-Birocheau, n'hésitez pas à disputer la Coupe du Monde, dans laquelle vous pourrez entrer douze pseudonymes ou les noms des champions que vous admirez le plus (Waldner, Grubba, Wang, Vriesekoop), et peaufiner un block ravageur qui vous sera bien utile contre Fing Fang Fong et vous fera exécuter manu militari le nonchalant Paolo Rossari !...

Disquette Starbyte pour Amiga. Egalement prévu sur ST. J.-H.D.

STRYX

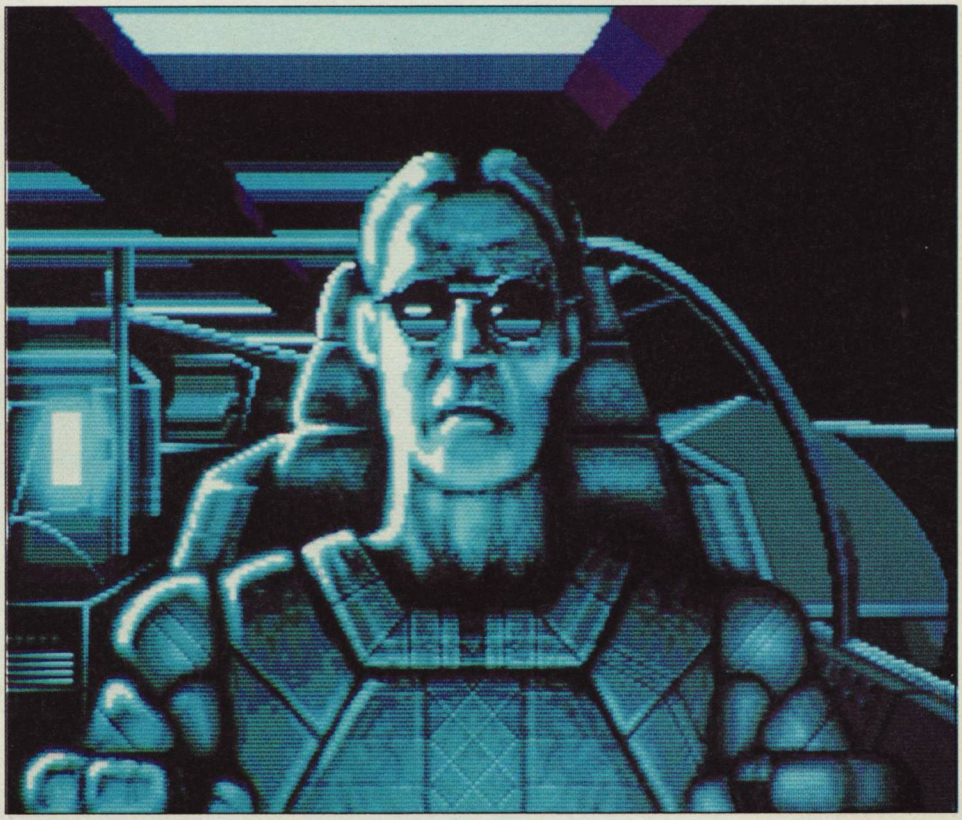
Générique : une superbe navette spatiale qui file sous les néons d'un tunnel... *Stryx* démarre vraiment sur les chapeaux de propulseurs ! Et puis, c'est la chute libre...

On se retrouve 2000 mètres plus bas, encore un peu sonné, dans un décor aux couleurs de mauvais goût où gît sans véritable ressort le personnage que vous êtes censé animer - un sprite difficilement maniable qui a la désagréable manie d'effectuer des bonds trois mètres en arrière lorsqu'il est touché par une rafale laser. Douillet va ! Est-ce que je bouge, moi ? Les programmeurs ont beau essayer de nous faire croire dans le dossier de presse



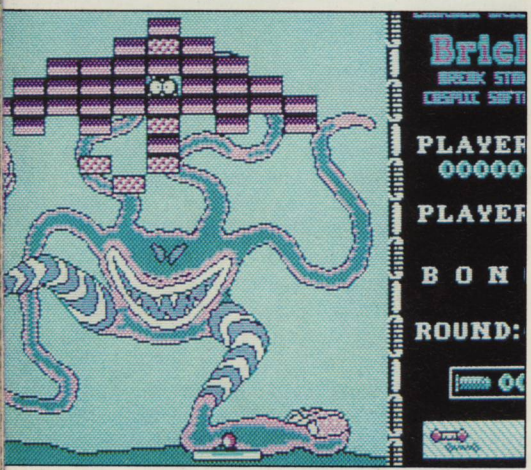
qu'ils l'ont fait exprès et qu'avec un sprite rikiki on a des décors plus vastes, rien n'y fait - on ne marche pas. Malgré quelques bonnes idées (votre bonhomme peut changer d'arme où emprunter une moto volante) ce jeu de plate-forme classique, alterné de séquences d'arcade aussi injouables que bizarroïdes navigue bien loin des splendeurs de *Shadow of the Beast*. Trop difficile et pas très original, *Stryx* demeure un logiciel moyen, qui décevra sans aucun doute les fans de Psygnosis.

Disquette Psygnosis pour Amiga. Egalement prévu pour ST. M.L.



BREAK STONES

Par ma barbe blanche de vieux routier de la micro, moi qui ai connu les débuts de *Pong* - premier jeu micro - sur ma console Hanimex à 800 tickets, j'ai devant les billes un casse-briques ! Encore un... Après un profond soupir, suscité par l'ennui et non par une Pelforth mal digérée, je me colle devant l'écran du PC et j'adhère - glups, voilà mes vieux penchants cocos qui ressortent - enfin bref je prends la souris par la taille et laissez aller, c'est une valse ! Elle chôme pas la petite et vous devrez l'avoir bien en main pour concasser et écrabouiller toutes les briques. Comme d'habitude, une



tonne de bonus vous permet de finir plus rapidement chaque tableau. Cela va de la classique raquette aimantée à des trucs plus originaux comme le briquet lance-flammes. Une option intéressante vous propulse vers l'avant afin de récupérer des objets insolites (bonbons explosifs etc.) utilisables par la suite. Enfin, si la réalisation est irréprochable, les bruitages ne cassent pas des briques (dommage) ; sans être d'une originalité démente, ce soft vous fera passer un bon moment.

Disquettes Cosmic Software pour compatibles PC. **J.-P.L.**

FAMICLE PARODIC

Pour bien digiter et vous fournir le bit-clé au carré des énigmes de la programmation, je vous offre avec ce soft un shoot'em up qui reprend toutes les astuces des autres en y ajoutant l'aspect parodique (difficile déduction, mais j'y suis arrivé). Le joueur contrôle un vaisseau loufoque dans

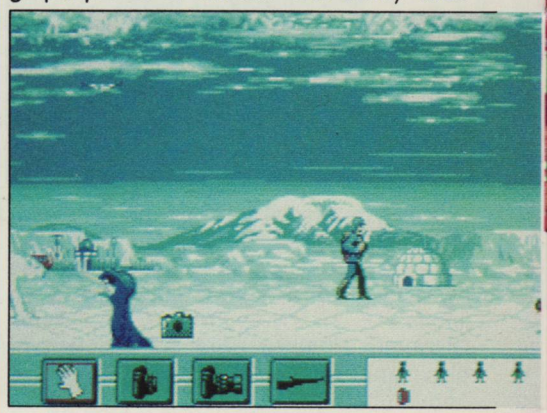
un univers débile. Les décors varient du terrain de golf au gruyère violet en plaques et à chaque fin de tableau, surprise, un big monster arrive, même qu'il y en a un qui joue à papier-caillou-ciseau - un vrai gibier pour ghostbuster ! Admettons. Le jeu est parsemé en sus de graffiti étranges et de logos fallacieux (Méga, Konomi, Ramco...). Passe encore. Mais le pire est que tout se montre parfaitement jouable, avec en prime un bon niveau de difficulté. N'oublions pas non plus les nombreux magasins éparpillés dans le jeu, où différents gadgets seront mis à portée des bourses les plus modestes... "Dis papa, c'est quoi des bourses modestes ? - Ta gueule, sale mioche, c'est pas de ton âge !" En un mot comme en dix, *Famicle Parodic* me paraît une totale réussite, ne serait-ce que par l'intérêt suscité. Graphisme clean, son pur, animation nickel : rien ne manque - du beau travail !

Cartouche mégarom Bit2 pour MSX2. **L.M.**

WILD LIFE

Un safari autour du monde, ça vous tente ? Mais attention aux changements climatiques ! Car il vous faudra passer sans rechigner des rivages glacés de l'Arctique (en effectuant un petit détour par les Indes et les grandes plaines d'Amérique) aux vastes étendues australiennes - où dans le bush mystérieux vous traquerez le kangourou. Rangez vos mouchoirs, fervents défenseurs de la cause verte : il s'agit en l'occurrence d'un safari photographique.... Votre mission ne sera pas de tout repos pour autant ; il vous faudra user de la force pour éliminer les contrebandiers sans scrupules qui tentent de vous barrer le chemin...

Pourtant, même si la réalisation se révèle à la hauteur (avec notamment des graphismes soignés et un joli scrolling horizontal), l'intérêt de jeu, lui, ne suit pas... Ce soft reprend en fait le principe d'*Operation Wolf* ou autres *P.O.W.*, en y incluant un soupçon de stratégie (vous jonglerez entre la mitraille photographique et la mitraille tout court). Mais



l'action, répétitive, apparaît finalement trop peu soutenue pour pouvoir satisfaire les pros de l'arcade pure et dure...

Disquette New Deal pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. **A.N.**

ROMMEL

Janvier 41 : la situation des armées italiennes et allemandes commence à flotter un peu en Afrique du Nord. L'avancée des Britanniques en Lybie et en Egypte a coupé les forces de l'Axe de tout support venant de la péninsule européenne... C'est dans la chaleur étouffante et la poussière du désert que l'éditeur australien Strategic Studies Group parachute les plus courageux d'entre nous. Courageux, non pour les risques physiques encourus mais pour les dommages irrémédiables que peuvent subir nos petites cellules grises (déjà qu'Eric Satyre ne les ménage guère). En effet, le soft est d'une complexité à griller les circuits intégrés d'un robot capable de réciter l'œuvre de Victor Hugo à l'envers. Si ces difficultés ne vous effraient pas, réglez alors son sort à l'une ou l'autre des armées en présence, car vous pouvez choisir votre camp, commander les troupes à l'aide de menus ou visualiser la carte. Tout cela pour jouer huit scénarios modifiables selon votre goût (et à l'aide d'un éditeur performant). Il ne vous reste plus qu'à vous installer confortablement devant l'écran... pour quelques heures d'une simulation stratégique des plus réalistes.

Trois disquettes Strategic Studies Group pour PC et compatibles. Existe aussi pour Apple 2 et C64/128. **M.K.**

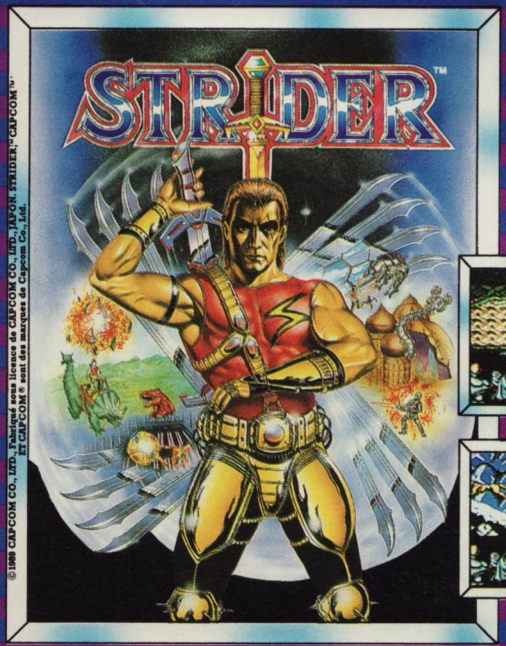
LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE!

ILS SONT LES DEMONS & LES DRAGONS DE L'ENFER – VOUS ETES

BLACK TIGER™

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette.
Atari ST. CBM Amiga.

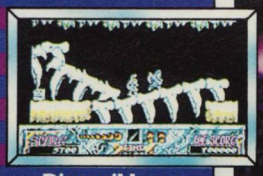
©1990 CAPCOM CO., LTD., Fabriqué sous licence de CAPCOM CO., LTD., JAPON. BLACK TIGER,™ CAPCOM™ ET CAPCOM® sont des marques de Capcom Co., Ltd.



©1990 CAPCOM CO., LTD. Fabriqué sous licence de CAPCOM CO., LTD., JAPON. STRIDER,™ CAPCOM™ ET CAPCOM® sont des marques de Capcom Co., Ltd.

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette.
Amstrad cassette & disquette.
Spectrum 48/128K cassette.
Atari ST.
CBM Amiga, IBM PC.

Photos d'ecran de formats divers.



Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette.
Amstrad cassette & disquette.
Spectrum 48/128K cassette.
Atari ST.
CBM Amiga.

©1988 CAPCOM CO., LTD. Fabriqué sous licence de CAPCOM CO., LTD. JAPON. GHOULS 'N' GHOSTS,™ CAPCOM™ ET CAPCOM® sont des marques de Capcom Co., Ltd.

UN HOMME, UNE EPEE, UN MONDE LIBRE.

U.S. GOLD®

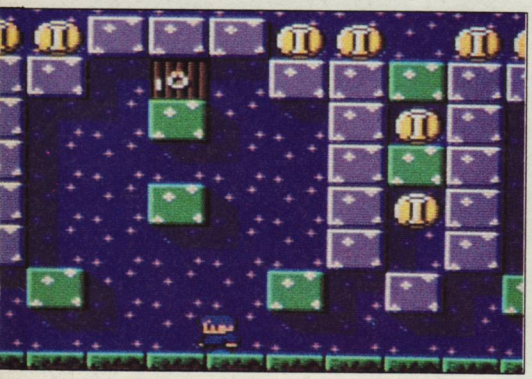
CAPCOM™

DES FANTOMES TERRIFIANTS, DES DEMONS MORTELS, ARTHUR, LE PREUX CHEVALIER EST DE RETOUR.

U.S. GOLD FRANCE, Z.A.C. DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43 35 06 75 DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA.

QUINPL

Solomon's Key, vous connaissez ? Et *Spherical* ? *Quinpl* est la version nipponisée de ces deux hits. Bien sûr les décors, les monstres ou les objets à collecter ont changé de peau ou d'apparence. Mais le principe de jeu demeure parfaitement semblable : *Quinpl*, un intrépide bambin, évolue dans un monde peuplé de canards retors, de lapins cauchemardesques et de bonbons pantagruéliques. Tous ces affreux tentent comme il se doit de lui barrer le chemin qui mène à chaque tableau supérieur. Sans se laisser intimider, le précoce nourrisson plante des clous dans d'im-



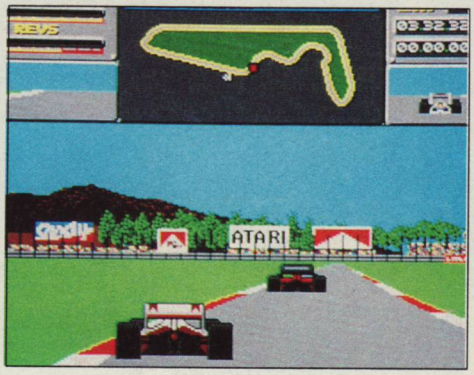
menses carrés de sucreries diverses - ce qui lui permet de jalonner le chemin tout en continuant à progresser, ou d'éliminer une bonne partie des traverses qui lui sont tendues. On peut regretter que le maniement au clavier se révèle bien peu pratique - cependant un délicat mélange d'action et de stratégie donne à ce soft la saveur d'une gâterie acidulée pas désagréable du tout. A consommer sans modération.

Cartouche Soft House pour MSX2. A.N.

GRAND PRIX

Caisse donc que cette horreur sur mon écran ? J'ai encore dû me gourer, j'ai sûrement branché mon compatible PC sur l'écran du ST. C'est pas possible autrement, les graphismes à la limite de l'abandon et l'animation digne d'un dessin

animé japonais font immanquablement penser à un quelconque soft PCroïde. Et pourtant non, il s'agit bien d'une course de Formule 1 version Atari. Que dire de ce ratage ? Pas grand-chose. Les options proposées



sont des plus classiques : sélection de circuits, choix du type de course. A aucun moment on ne se sent pris par le vertige de la vitesse... Bien au contraire, l'avance saccadée des véhicules et le peu de réalisme des accidents n'entraînent que l'ennui. Ce logiciel est loin de la pole-position et ce n'est pas avec cette limace ludique que vous réussirez dans la vie, M. Atari...

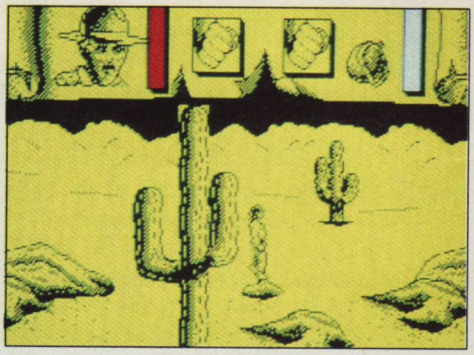
Disquettes Atari pour Atari ST/STE.

J.-P.L.

TUSKER

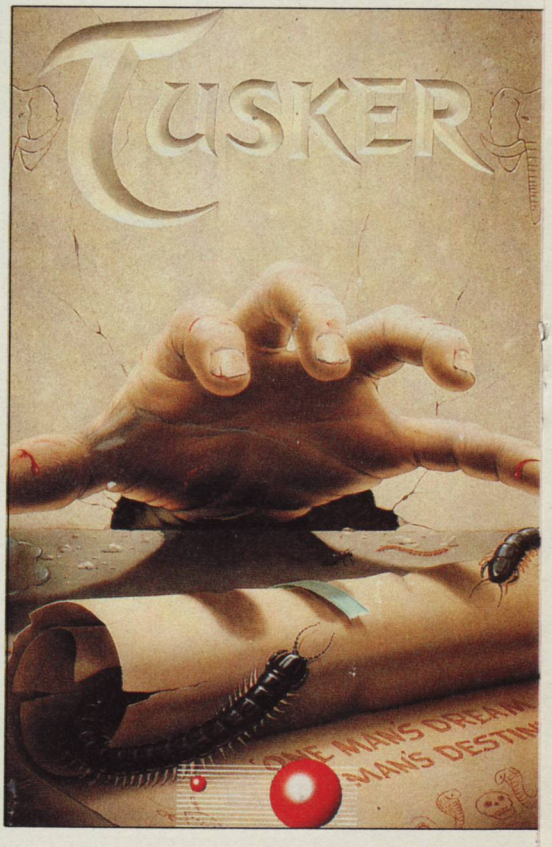
Ah ! Que la vie est dure lorsqu'on a eu un père qui se prenait pour *Indiana Jones* et que soi-même on est plutôt tenté par une confortable paire de charentaises et un bon vieux feu de bois craquetant dans la cheminée patrimoniale...

Paix à son âme ! Il a rejoint le royaume



céleste depuis maintenant trois ans - hanté qu'il était depuis des décennies par une obsession, la découverte du dernier cimetière des éléphants. Son épopée inachevée n'a pas vraiment connu le succès... Un jour en classant de vieux papiers, vous tombez soudain en arrêt devant son journal intime (que tout au long de sa vie il avait soigneusement dissimulé). That's the déclic et vous vous mettez à foncer dans le désert et la jungle comme un dératé. Mais les obstacles abondent : bédouins déchaînés, barbares décerveleurs, dinosaures, plantes carnivores. Bagarres et découverte d'objets sont les deux ressorts du soft. La version CPC se révèle franchement indigne de cette machine (malgré une ambiance série Z plutôt sympa) car le héros y est affligé, à son corps totalement défendant, d'une mauvaise animation et de couleurs d'une abjecte pauvreté.

Disquette System 3 pour Amstrad CPC. Existe également sur Commodore 64/128 et Spectrum. J.-P.L.



SURMENAGE !

Pas possible, vous n'avez pas pris de vacances en février : de la micro, toujours de la micro ! Avec toutes les demandes de renseignements que je reçois, mes petits chéris, bonjour la migraine !

FRANCHE CONNEXION

Existe-t-il un programme, une astuce, des câbles ou autres outils permettant de connecter le clavier du ST à la place du clavier pourri du minitel ?
(The Unicorn)

Affirmatif mon jeune ami ! Un émulateur minitel ferait très bien l'affaire. Constitué d'un programme et d'un câble de liaison ST/minitel, l'émulateur permet d'obtenir directement l'affichage du minitel sur l'écran Atari. Confort visuel et manuel garantis. Le coût : 475 F pour *ZZ COM* et 875 F pour *Emulcom 3* (ce sont les deux logiciels les plus connus) et 140 F environ pour le câble de liaison.

MACHO EFFROI

Ton journal est supergénial ! Etant une fille, je t'écris pour me plaindre. En effet, dans la rubrique d'Eric Satyre il n'y a que des femmes à poil et non de beaux mâles déshabillés... J'espère que ce macho d'Eric pensera dorénavant aux lectrices de Micro News !
(Anne-Elise Gans, Paris)

Ma petite chérie, sois assurée qu'à partir d'aujourd'hui, Eric ne pensera qu'à toi... Cela dit, je ne le crois pas capable de retourner sa veste pour les beaux yeux des lectrices. Faudra-t-il que je me sacrifie ?

PILE OU DOUBLE FACE

Je t'écris un petit mot ! Non, non, pas d'amour mais de désespoir, car vois-tu, je possède un Atari 520 STF simple face et mon problème réside dans le fait que j'en voudrais bien deux (faces bien sûr)... Après des essais infructueux avec différents lecteurs externes, je me tourne vers toi. Que dois-je faire ?
(Samy K., Arradon)

Malheureusement, je ne peux pas faire grand-chose pour toi, sinon te conseiller de porter ton STF chez un revendeur qui, lui, se chargera de la modification - moyennant environ 1000 F.

DU CPC AU WALKMAN

Possèdant un Amstrad CPC 464, je voudrais enregistrer la musique des jeux sur cassette audio afin de les écouter sur mon walkman. Comment faire pour obtenir un son correct (sans bruit de fond si possible) ? Comment obtenir un son stéréo ? Merci d'avance pour ces renseignements.
(Rodrigue Outurquin, Gif-sur-Yvette)

Côté sonore, l'Amstrad c'est pas le pied. Mais si tu tiens tout de même à enregistrer tes musiques sur cassette, ça ne fait aucune difficulté. Au dos du CPC, tu disposes d'une sortie sonore mono en mini-jack. Tu trouveras facilement dans le commerce un câble (mini-jack/cinch) qui te permettra de faire la liaison CPC et chaîne hi-fi. Il te suffit de mettre ton ampli sur la position mono pour que le son soit réparti sur les deux canaux et d'enregistrer. Il ne faut pas t'attendre malgré tout à une grande qualité sonore. En effet, le bruit de fond reste, à moins de passer par un equalizer et d'abaisser le niveau des aigus, ce qui demande un minimum de matériel... Mais le jeu en vaut-il vraiment la chandelle ?

SOFTS POUR THOMSON ?

Nous venons de faire l'achat d'un ordinateur TO8 pour notre fils âgé de 11 ans, mais vu l'arrêt prématuré de la construction de cette machine, il nous est difficile de trouver des logiciels de français, de maths, d'anglais, ou même des jeux... Pouvez-vous nous aider ?
(Jean-Claude Prévost, Houdain)

On ne peut pas dire que vous vous soyez engagé dans la voie la plus facile. En effet, les logiciels sur Thomson tendent de plus en plus à manquer. Néanmoins, quelques irréductibles continuent à approvisionner comme il le peuvent le parc. Voici une adresse qui vous sera utile : **First Electronique**, 124, boulevard de Verdun, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 47.89.15.11. Un éditeur de jeux peut également apporter sa contribution à votre quête. Il s'agit de **Lankhor** qui a édité voici quelques temps sur Thomson un éducatif/aventure - *Troubadours* - qui passe pour être un des meilleurs du genre (voir *Tops du mois* dans le numéro 28) : 84 bis, avenue du Général de Gaulle, 92140 Clamart. Tél. : (1) 46.30.33.03. Enfin la société **Novtech**, 45, petite voie de Noiseau, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (1) 49.82.38.85, qui commercialise de nombreux logiciels pour Thomson.

CPC ET C64 OUBLIES ?

Dans vos Tops du mois, il n'y a presque que des jeux sur l'Amiga, le ST ou le PC et très rarement sur CPC. Moi qui ai un C64, je suis stupéfait de constater le nombre pour le moins réduit de jeux testés sur ces deux machines. Comment puis-je savoir si tel ou tel jeu vaut le coup d'être acheté ? D'autre part, pourriez-vous me dire quel est le meilleur logiciel de DAO (3D animée si possible) et de MAO sur C64/128 ? L'inscription Personal Computer qui figure sur mon C128 signifie-t-elle PC, et si oui, puis-je espérer faire tourner des logiciels PC sur mon micro ? Enfin, qu'est-ce que le CP/M + 3.0 ?
(Anonyme)

Pauvre de nous, il a raison le bougre ! Il y a peu de tests sur les 8 bits. Ma bonne dame, la raison en est simple ! Toutes les versions ne sortent pas en même temps et il s'est trouvé fréquemment que les premières versions que nous recevions soient sur ST, Amiga ou PC. Néanmoins, lorsque l'occasion se présente, nous n'hésitons pas à bouffer du 8 bits ! Et puis, le Capitaine Pixel est là pour aider les utilisateurs de C64 et CPC dans leur choix. Pour ce qui est de ta question concernant les logiciels, voici la réponse qui, je l'espère, te satisfera. Tout d'abord la DAO : comme tu le sais, il est de plus en plus difficile de trouver de bons utilitaires sur C64. Cependant, pour les courageux qui n'ont pas peur de passer commande directement outre-Atlantique ou outre-Manche, il existe encore quelques combines. C'est le cas de *Geopaint*, le fameux logiciel de dessin (en 2D seulement) de Berkeley Softwork, ou de *Sound Expander Module*, un logiciel super de musique aux capacités étonnantes - ils ne sont malheureusement pas distribués en France. Voici les coordonnées des deux sociétés à contacter : **Berkeley Softwork**, 2150, Shattuck Avenue, Berkeley, Californie 94704 et **Commodore U.K. Gardner Road**, Maidenhead, Berkshire, England SL6 7A.

En ce qui concerne le dernier point de ta lettre, à savoir l'éventuelle compatibilité de ton C128 avec un PC, j'ai le regret de te répondre par la négative. En effet, le 128 porte, comme tous les ordinateurs de cette époque (les IBM PC y compris) l'appellation qui permettait de faire la distinction entre ordinateur de bureau (véritable usine...) et la machine presque portable... en tout cas personnelle.

VICKY & les GALAXIANS
L'ÉQUIP
SOS
LARBi.

Micro
NEWS

STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP

A suivre...

PATIENCE EST MERE DE SURETE

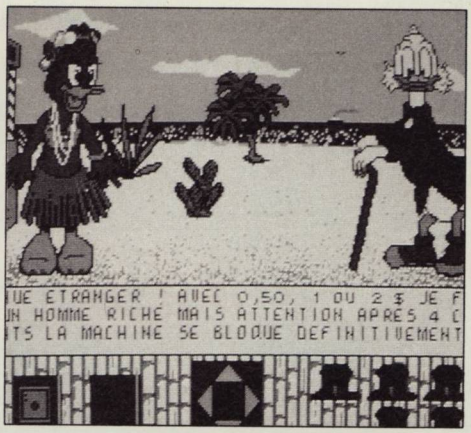
Le travail et le sérieux payent toujours : regardez l'onc' Picsou ! Mais n'oubliez pas que le vrai trésor réside dans l'attention qu'on porte aux autres...

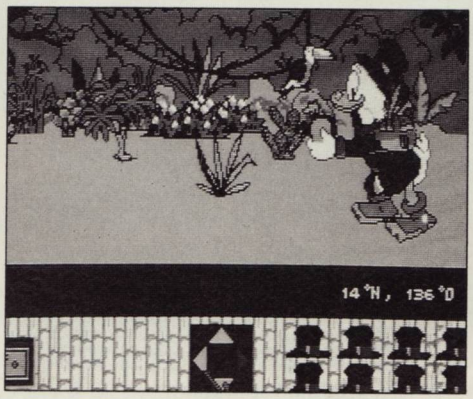
PICSOU CHASSEUR DE TRESOR

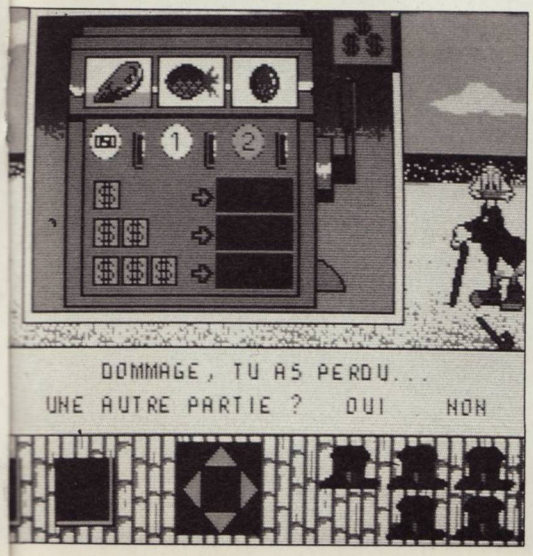
TOP EDUC

L'argent n'a pas d'odeur, sauf pour Picsou. Le fric lui donne des ailes. Drôle de magot !

Après *Les Castors Juniors* et *Les Trois Petits Cochons* , c'est au tour de l'oncle Picsou de connaître les joies de la micro ludique à tendance éducative. On retrouve avec joie ou envie, selon sa fortune personnelle, notre palmipède milliardaire dans de nouvelles aventures tropicales. Le canard élevé au caviar, malgré une fortune considérable, est toujours à l'affût de gains substantiels. Quand son bec frétille à l'odeur de l'or, rien ne peut plus l'arrêter. Il part donc dans le Pacifique à la recherche d'un trésor enterré dans une des 20 îles représentées sur la carte. Plusieurs options s'offrent à lui selon la nature des sols : commerce, jeu ou exploration. Après avoir pointé un des territoires, vous y serez parachuté. Les







indigènes vous proposeront la vente et l'achat de denrées - à vous de profiter des opportunités du marché pour réaliser les meilleurs bénéfices. Vous pourrez également jouer au carré magique, au jeu des allumettes ou au jackpot. Il vous faudra réussir deux fois deux de ces épreuves pour obtenir des informations sur l'île au trésor. Si votre commerce a été bénéfique, vous empocherez le gros lot. Les 9/12 ans seront heureux de parfaire en jouant leurs connaissances en mathématiques et en économie.

Mathieu (3 ans) me demande à quand *Les Rapetou* sur mon ordinateur - va falloir que je le surveille de près...

Disquette Coktel Vision pour compatibles PC. Existe également sur ST et Amiga.

MICRO C
16, Rue des Fossés
35000 RENNES
☎ 99.63.71.11

LOGICIELS EDUCATIFS

TYPE DE MACHINE / TITRE	PC 5"1/4	PC 3"1/2	CPC	STF STE
EDUC-MATERNELLE-1	220	240	200	220
EDUC-MATERNELLE-2	220	240	200	220
LECTURE-CP	220	240	200	220
DECLIC-LECTURE			200	
MATHS-CE	220	240	200	220
MATHS-CM	240	240	240	240
CALCUL-RAPIDE			200	
EDUC-PRIMAIRE				220
FRANCAIS-SONS	220	240	200	220
ORTHO-CM	220	240	200	220
FRANCAIS-CM	220	240	200	220
PLANETE CONNAISSANCE				200
GEOGRAPHIE-PRIMAIRE	220	240	200	220
GUILLOTINE				220
GRAMMAIRE-65	220	240	200	220
MATHS-6	220	240	200	220
MATHS-5	220	240	200	220
MATHS-54			200	
MATHS-4	220	240		220
MATHS-3	220	240	200	220
MATHS-2	220	240		240
MATHS-1	240	240		240
MATHS 2ND CYCLE-1			200	
MATHS 2ND CYCLE-2			200	
GEOMETRIE PLANE	240	240	200	220
GEOMETRIE ESPACE	240	240		
TRACEUR	240	240		240
SCIENCES-PRIMAIRES			200	
ANATOMIE	240	240		
HISTOIRE-PRIMAIRE				220
ANGLAIS-PRIMAIRE	220	240	220	
ESPAGNOL-PRIMAIRE	220	240	200	
ANGLAIS-43	220	240	200	240
ALLEMAND-43	220	240		220
REVOLUTION-89	260	260		240
NOTA (640K DISQUE DUR)	800	800		

DISPONIBLES CHEZ DE NOMBREUX REVENDEURS, CHAINES DE MAGASINS ET F.N.A.C

BON DE COMMANDE

TITRE	TYPE	QTE	PRIX

Je desire recevoir le catalogue complet (ci-joint 1 timbre à 3,80 frs)

NOM

ADRESSE

CODE VILLE

CONSOLES

PC KID

DINOSAURIAN CHILD

TOP du mois

Paumé dans un monde pithécanthropoïde hostile, votre petit bonhomme semble en rupture de ban d'un comic strip de *Snoopy*. Encombré qu'il est par une tête dix fois plus grosse que son corps, on comprend que le cher bambin ait souvent du mal à conserver son équilibre. Pourtant, rien ne l'arrête : lorsqu'une falaise se révèle trop haute pour qu'il puisse bondir jusqu'au sommet, il l'escalade avec les crocs ! Chez nous, on sait que seul Patrick Sabatier est capable d'un tel exploit, mais pourrait-il également

sauter en l'air en jetant la tête en avant pour balancer des coups de boule à ses concurrents, et devient-il vert ou orange après avoir absorbé un jambonneau magique ? J'en doute... (il faudrait essayer avec de la Saint-Yorre). Notre héros, lui, peut faire tout ça et même plus... Car ce logiciel est bourré de surprises et de petits trucs que vous découvrirez au cours des parties. Par exemple, il faut savoir que lorsque *Kid* devient orange et se précipite tête la première contre le sol, ses ennemis s'immobilisent - sans doute terrorisés par son attitude suicidaire et sa détermination. Bien entendu, monstres rigolos et passages secrets se bousculent au rendez-vous tandis qu'un scrolling horizontal vous dévoile les immenses niveaux de ce jeu de plate-forme aussi dément et passionnant que les aventures de notre *Rick Dangerous* préféré. Au programme notamment, la traversée d'un monde en pleine transformation où les montagnes naissent brusquement sous vos pieds, où les volcans jaillissent du sol juste devant vous et où de profondes crevasses s'ouvrent sous vos pas. Au milieu de tout ça, notre *Kid* chéri grimace, fait sortir ses yeux de leurs orbites ou explose de colère grâce à une animation à la Tex Avery aussi hilarante qu'irréprochable. Toujours plus dingue, mais moins «japonais» que d'habitude, ce logiciel vous met aux commandes d'un héros de BD sympa qu'on a vraiment envie de retrouver dans d'autres épisodes. Même après des heures de jeu, on en redemande encore... Vivement *PC Kid & The Red Arbrackham's Treasure* !

Carte Hudson Soft pour la console Nec.

M.L.

RED ALERT

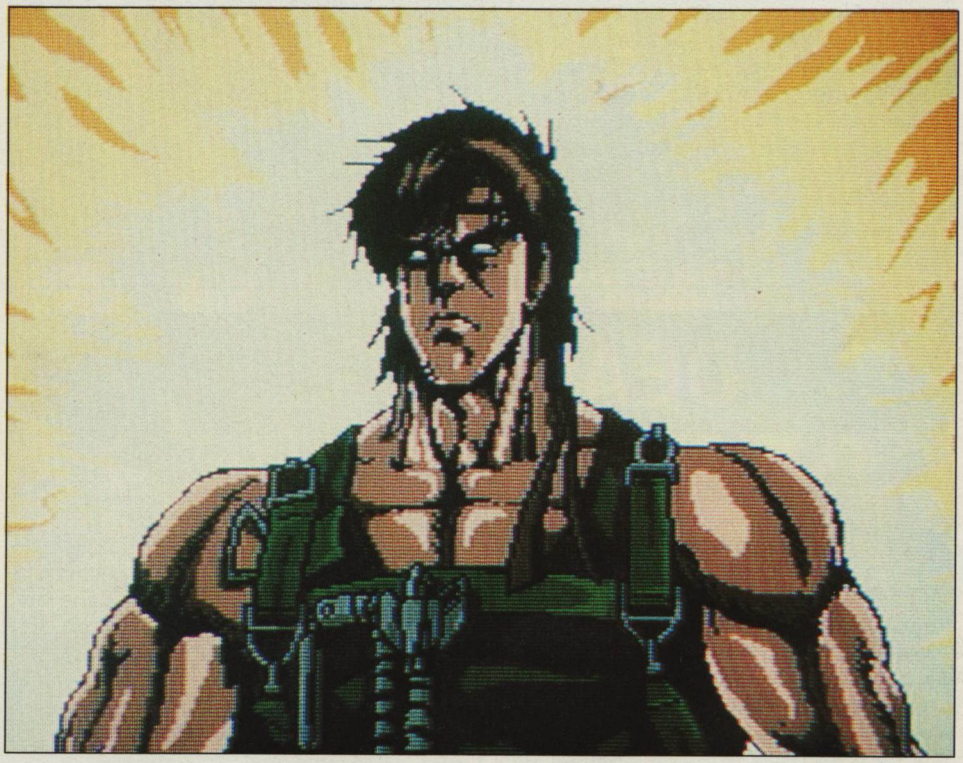
FROIDE VENGEANCE

Le Vietnam : une guerre qui vous a marqué au plus profond de vous-même, un conflit au cours duquel vous avez perdu tous vos amis et fait massacrer tous vos hommes... Vous saviez pourtant que tout allait mal se goupiller - mais vous n'obéissiez qu'à ces maudits ordres !

En ce triste et grisâtre jeudi de novembre 1991, vous vous repentez devant la tombe d'un soldat quand "Archangel Blue" - de la CIA - débarque avec sa limousine à rallonge dans l'espoir de vous faire accepter une mission dangereuse, mais d'une importance capitale. L'esprit encore empli des horreurs de la guerre, vous refusez tout net jusqu'à ce qu'il vous en expose les grandes lignes. On vous propose en effet d'éliminer l'infâme terroriste qui détient encore prisonniers un bon paquet de vos anciens camarades de combat. L'âme haineuse et vengeresse, vous voilà en route pour le cœur de la première base secrète occupée par cette vermine, qui étend aussi sa domination sur six autres. Chacune de ces bases possède plusieurs centres névralgiques (de 3 à 7), à neutraliser totalement. Quand vous saurez qu'il faut plus d'un quart d'heure d'acharnement pour en finir avec chaque centre, vous réaliserez que *Red Alert* vous tiendra en haleine de longues heures. Les graphismes sont superbes - du genre arcade - avec des lieux variés : marécages, terrains accidentés, montagnes, neige... De nombreuses armes ramassées sur les morts vous facilitent la vie sans vous rendre immortel - je vous rassure ! Dernier point sur lequel on ne fait que passer : la musique fait honneur au support sur lequel elle est gravée, un vrai chef-d'œuvre ! Il est en outre agréable de constater que les jeux exploitent de mieux en mieux les possibilités du CD-ROM et de la Nec elle-même.

CD-ROM Laser Soft pour console Nec.

J.D.



PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-ATARI 2600 / 800XL-NEC-PC-SEGA

SEGA - VENTE - ECHANGE

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

NOM ..... PRENOM ..... ADRESSE	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
	TOTAL			

☐ Ci-joint mon règlement ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre remboursement (+30F)

Téléphoner pour les disponibilités

FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)

TOTAL

SEGA CLUB PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU!!!

POUR 100 F *(port compris)*

CARTOUCHES 1 MEGA 259 F

ACTION FIGHTER-ALEX KIDD-ALEX KIDD 3-ASTRO WARRIOR-AZTEC ADVENTURE-BLACK BELT-BLADE EAGLE-CHOPLIFTER-CYBORG HUNTER-ENDURO RACER-FANTASIE ZONE-FANTASIE ZONE 3-GANGSTER TOWN-GHOSTBUSTER-GLOBAL DEFENSE-GREAT BASKETBALL-GREAT BASEBALL-GREAT FOOTBALL-GREAT GOLF-GREAT VOLLEYBALL-KUNG FU KIDD-MISSILE 3D-PINGUIN LAND-POWER STRIKE-PRO WRESTLING-QUARTET-RESCUE MISSION-SECRET COMMAND-SHANGAI-SHODTING GALLERY-THE NINJA-WONDERBOY-WORLD GRDPRIX-WORLD SOCCER-ZILLION-ZILLION 2

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F

AFTER BURNER-ALTERED BEAST-AMERICAN BASEBALL-BASKETBALL NIGHT MARE-BOMBER RAID-CALIFORNIA GAMES-CASINO GAMES-CLOUD MASTER-DEAD ANGLE-DOUBLE DRAGON-DYNAMITE DÜX-FANTASIE ZONE 2-GALAXIE FORCE-GOLDEN AXE-GOLLVELIUS-ICE-OUT RUN 3D-PSYCHOFOX-RAMBO 3-RAMPAGE-RASTAN-ROCKY-RTYPE-SCRAMBLE SPIRITS-SHINOBI-SPACE HARRIER 3D-TENNIS ACE-THUNDER BLADE-TIME SOLDIER-WONDERBOY 2-WONDERBOY 3-ZAXXON3D-VIGILANTE-AMERICAN FOOTBALL- SPELLCASTER -WANTED

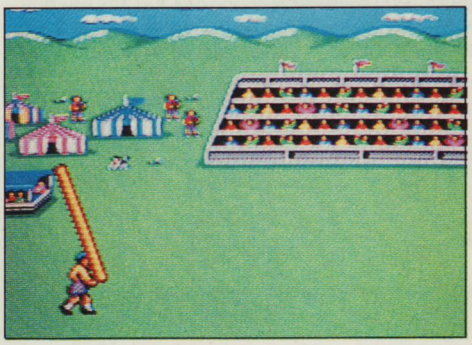
WORLD GAMES

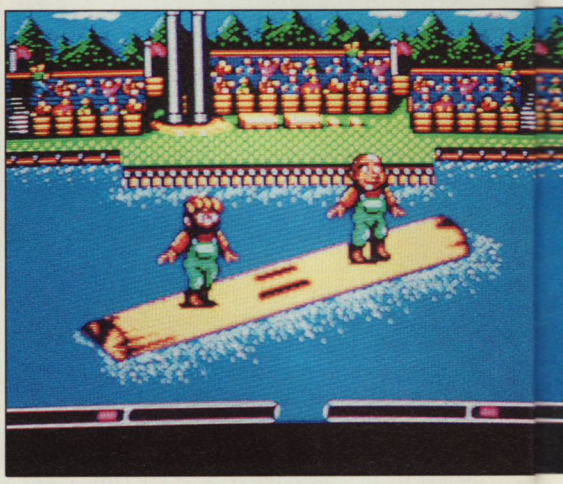
COOL A PIC

De toute la série des Epyx (*Summer, Winter, California... Games*) *World Games* est sans doute le moins bon. Ce nouvel épisode propose des épreuves issues du folklore de chaque pays : des Allemands chaussés de patins à glace s'amusent à sauter des barils bien alignés sur une patinoire ; des trappeurs canadiens juchés sur un tronc flottant tentent mutuellement de se faire tomber dans l'eau ; des Ecossais s'exercent au lancer de tronc d'arbre (débarrassé au préalable des pisteurs québecquois qui s'y trouvaient). Les Américains s'éclatent au rodéo, les Japonais sumotorisent, les Russes pratiquent l'haltérophilie, les habitants d'Acapulco plongent du haut de falaises vertigineuses et nos braves petits Français slaloment sur des pentes enneigées...

Seul le plongeur d'Acapulco (sans doute habitué à couler à pic) évitait le naufrage. Comble de la dérision, cette séquence et trois autres ont été supprimées sur la version console. A vous donc de vous débrouiller avec les quatre premières citées...

Cartouche pour la console Sega. **M.L.**





DEAD ANGLE

TWILIGHT ZONE !

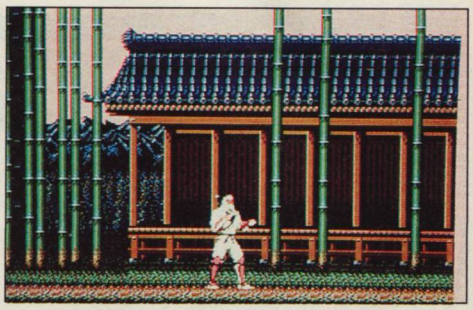
Marc Lacombe est un testeur de jeux tout à fait ordinaire... D'une taille légèrement supérieure à la moyenne, plutôt grassouillet, le nez fort et les yeux endormis - un physique de baron gaulliste en quelque sorte ! -, rien ne le prédestinait à vivre une aventure aussi incroyable...

Pourtant, en insérant la cartouche *Dead Angle* dans la console Sega, il venait de mettre un pied dans la quatrième dimension. Lui qui n'avait jamais été foutu de passer le premier tableau d'*Operation Wolf* réussissait à abattre jusqu'au dernier les gangsters qui peuplaient cette cartouche au système de jeu similaire. En effet, comme dans le soft déjà cité, il suffisait d'aligner la mire sur une silhouette ennemie et d'appuyer sur le bouton du joystick pour que le malfrat s'écroule à terre sans un cri. Les mafiosi des six grandes familles surgissaient de partout, sautaient depuis les fenêtres du premier, s'abritaient derrière des escaliers, truffant de pruneaux le personnage du joueur, le tout dans un scrolling horizontal ou vertical saccadé. Et pourtant, notre testeur passait sans encombre les six niveaux du jeu. Arrivé au dernier - devant le Big Boss -, il douta un instant de ses capacités. Mais il réussit à abattre le Parrain sans blesser la fille et eut droit à ses baisers. Eberlué par son incroyable aisance dans un type de jeu qui d'habitude avait le don de l'énerver royalement, il contempla ses mains sans comprendre ce qui lui arrivait. S'interrogeant sur l'origine du superpouvoir qu'il venait de se découvrir, il comprit que la cartouche qu'on lui avait confiée était en fait trafiquée de façon à obtenir des vies infinies. Quatrième dimension - mon œil !

Cartouche pour la console Sega. **M.L.**

SUPER SHINOBI

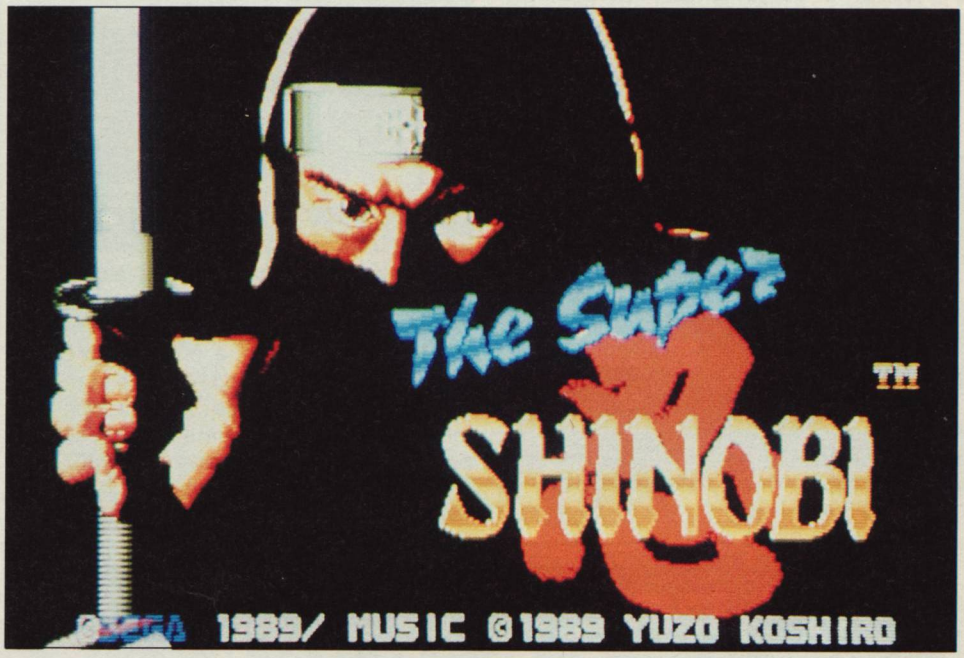
THE LAST NINJA

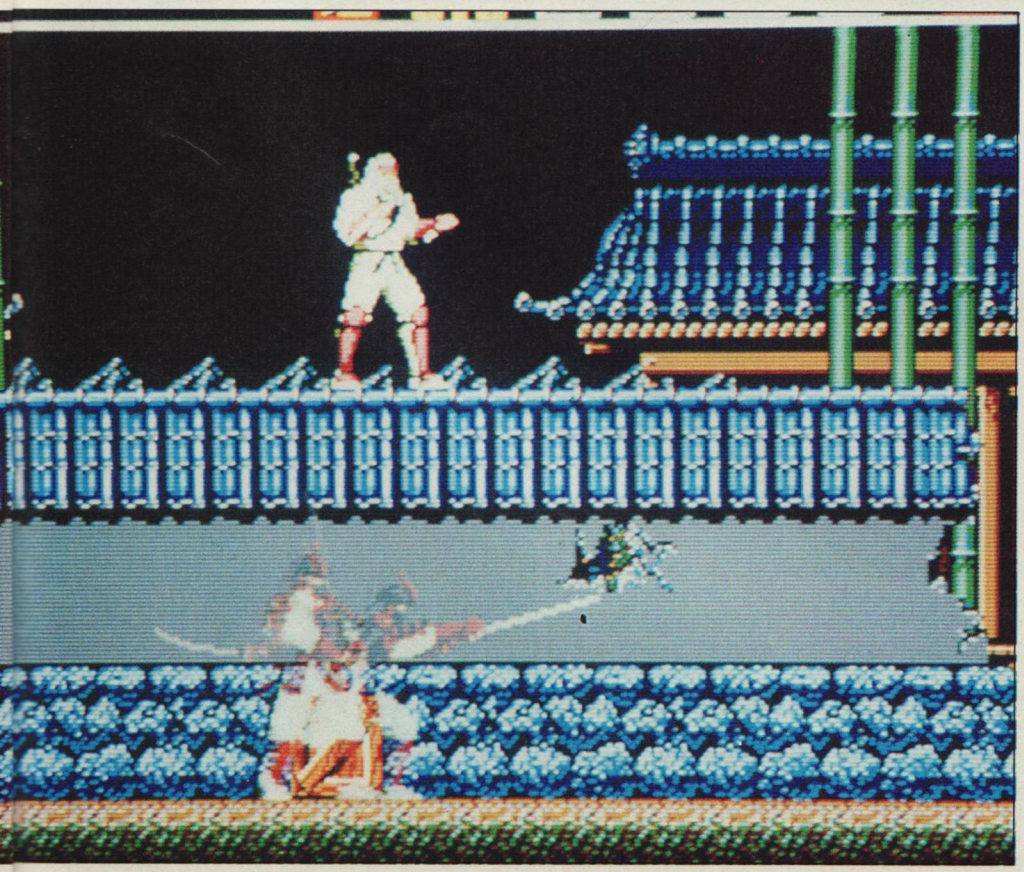


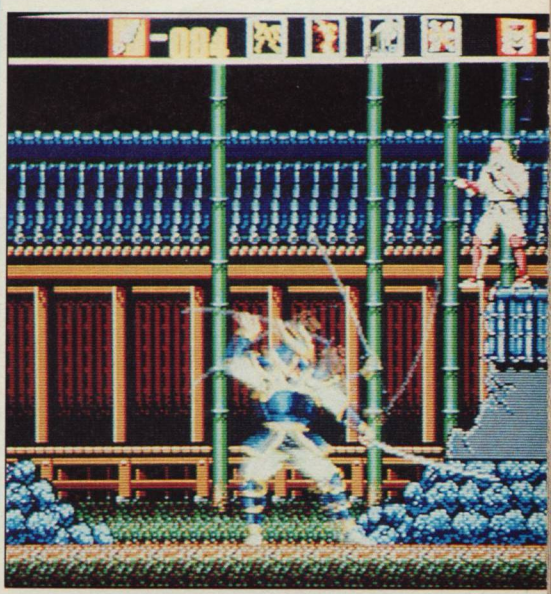
Super Shinobi ressemble à des dizaines d'autres jeux sur console : vous y incarnez un ninja doté de pouvoirs magiques et expert en arts martiaux qui part affronter le syndicat du crime pour venger la mort de son maître... Pourtant, malgré le manque d'originalité du scénario, il faut bien admettre que l'on se trouve peut-être devant ce qui se fait de mieux dans le genre...

Les décors sont superbes et la surface de jeu, immense, se dévoile par les effets d'un scrolling tour à tour horizontal ou vertical. Vous allez traverser des habitations et leurs souterrains, affronter d'autres guerriers et de nombreux monstres dans des combats au sabre ou au shuriken (petite étoile métallique aux branches tranchantes, que l'on lance avec vigueur sur ses ennemis et qui fait très très mal - surtout dans l'œil). Le niveau de difficulté se révèle assez élevé, mais certains pouvoirs magiques graphiquement superbes vous permettent de vous débarrasser de la totalité des ennemis présents à l'écran et de devenir momentanément invincible ou plus rapide.

En tant que misérable vermisseau européen, j'aimerais lancer un humble appel aux admirables programmeurs japonais : "Messieurs, considérez qu'avec *Super Shinobi*, vous avez atteint le top-niveau en matière de "je suis un samouraï-je cogne-je tranche-j'utilise mes sorts-je me casse" ; élaborez-nous désormais des jeux venant d'une autre planète, où les héros ne seront pas forcément de valeureux guerriers nippons à la ligne de conduite aussi droite que les scrollings qui les entraînent dans des aventures mille fois ressassées. Car nos joysticks demandent grâce !





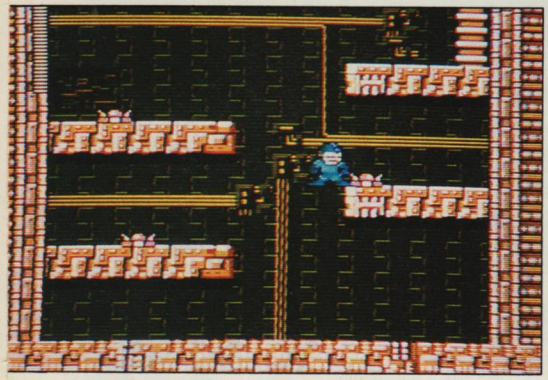


Cartouche pour la console Sega Mega Drive 16 bits. **M.L.**

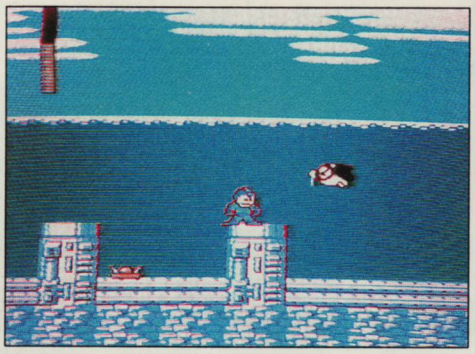
MEGA MAN

TOP du mois

RIEN QU'UN SURHOMME



Monsteropolis est un monde vraiment curieux, peuplé d'humanoïdes tous plus délirants les uns que les autres. Ces créatures à mi-chemin entre l'homme et le robot ont jailli un beau jour de l'imagination fertile du Doctor Wright.
Mais on ne peut décidément plus faire confiance à personne ! L'assistant du Doc - le terrifique Willy - a reprogrammé ces robots



afin de dominer le monde. C'est là que vous intervenez sous les traits de *Mega Man*, superhéros sorti tout droit d'un dessin animé japonais. Il bondit, saute, tire sur tout ce qui bouge en n'oubliant surtout pas de ramasser les bonus abandonnés par les ennemis tombés au champ d'horreur. Au cours de sa progression, ce mégapaladin affronte des escadrilles de vis volantes, des balles au dents longues ou bien encore des hélices

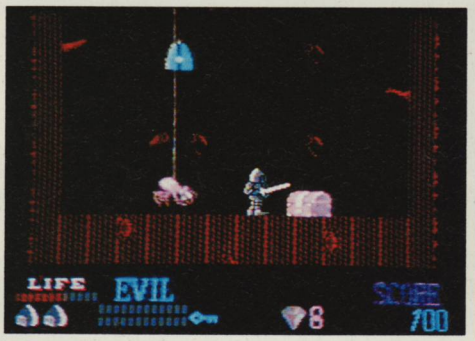
planantes - avant d'en découdre, à la fin de chaque niveau, avec les diaboliques créatures du machiavélique Willy. Celles-ci sont toutes dotées de superpouvoirs : Fireman arbore ainsi un lance-flammes au sommet de la tête ; Cutman, lui, est muni d'une scie en guise de couvre-chef. Une fois ces robots vaincus, il faudra éliminer the "Wily Willy" lors de l'ultime épreuve de vérité. Mais à l'impossible nul superhéros n'est tenu... L'aventure se révèle difficile mais jamais injouable et les capacités de la console sont bien exploitées : *Mega Man* répond au doigt et à l'œil.
Cartouche pour la console Nintendo. A.N.

WIZARDS & WARRIORS

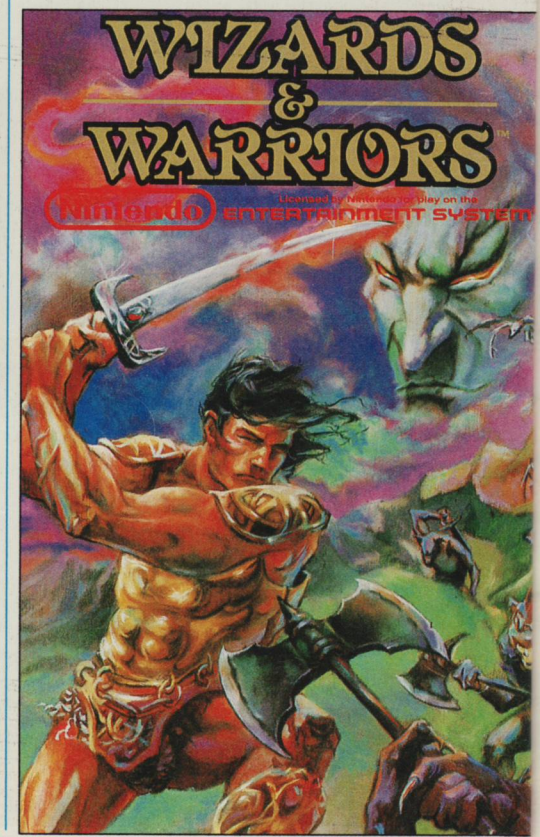
TOP du mois

COQUIN DE SORT !

Le métier de princesse relève de la gageure depuis que les forces des Ténèbres ont répandu, sur tout le royaume d'Elrond, leur noir venin. Le sorcier Malkil, obsédé du Toboso et donc grand dévoreur de saints (de préférence ronds et fermes), qui a enlevé une douce et tendre tête couronnée, la retient prisonnière dans son château. La suite ne fait pas un pli, un vaillant et courageux guerrier - une profession qui ne



craint pas le chômage - va bien évidemment tout faire pour sauver la belle. On se demande toujours ce qu'ils ont derrière la tête ces mecs-là. C'est vrai quoi ! Est-ce que vous iriez, vous, casser du monstre, vous perdre dans des forêts profondes et affronter le Diable en personne, tout ça histoire d'entrer dans la légende ? Ah ! Vous hésitez et bien pas lui... Il fonce, l'épée en avant et combat rapaces, araignées et autres agités de la préhension. De la dépouille de ces bestioles surgissent parfois des diamants, des fioles ou des brouzoufs, indispensables pour survivre aux niveaux supérieurs. L'aventure est éprouvante et bien réalisée, et par les cornes de Belzébuth, revoir les yeux de la belle nécessite un effort surhumain - ce qui garantit des heures de jeu !
Cartouche Acclaim pour la console Nintendo. **J-P.L.**



NOUS CONSULTER POUR LA LISTE DISPONIBLE DES JEUX D'OCCASION

"OPERATION COUP DE "POINTS"

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

TEL : 45. 49. 14. 50.

NINTENDO

CONSOLE DE BASE + SUPER MARIO BROS 990 F
PISTOLET 299 F
FAMILY FUN-FITNESS
LE TAPIS + 5 JEUX 595 F
POIGNEE NES ADVANTAGE 395 F

190 F
POPEYE
DONKEY KONG
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION 290 F
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS

EXCITEBIKE 310 F
ICE HOCKEY
MACH RIDER
WRECKING CREW

330 F
GRADIUS
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
PUNCH OUT

360 F
GOONIES II
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID

LEGEND DE ZELDA 390 F

NOUVEAUTES N C

WIZARD WARRIOR-MEGA MEN-TRACK'N FIELD 2-WRESTLE MANIA-LIFE FORCE-TIGER HELIT-METAL GEAR-ROBOT WARRIOR-SOLOMON KEY-CONTRAT-

NOUVEAUTES A PARAITRE

NOUS CONSULTER

SEGA

MATERIELS SEGA
CONSOLE + HANG ON NC
PHASER + 3 JEUX NC
LUNETTE 3 D NC
CONTROL STICK NC
RAPID FIRE NC

MEGA CARTRIDGE NC
CHOPLIFTER, BLACK BELT, THE NINJA, WONDER BOY, ZILLION ACTION FIGHTER, WORLD GRAND PRIX, KUNG FU KIDD, ZILLION II, GREAT GOLF, GREAT BASKET BALL, BASE BALL, POWER STRICKE, SHANGAI, FANTAZY ZONE, PRO WRESTLING, ALEX KIDD, QUARTET, SECRET COMMAND, ASTRO WARRIOR/PIT POT, ENDURO RACER, GLOBAL DEFENSE, WORLD CUP SOCCER GREAT FOOTBALL, AZTEC ADVENTURE, PENGUIN LAND, VOLLEY BALL

POUR PHASER NC
SHOOTING GALLERY, RESCUE MISSION, GANGSTER TOWN,
NC
*RAMBO III
MISSILE DEFENSE

CARTES SEGA NC
MY HERO, TEDDY BOY, SUPER TENNIS, F -16 FIGHTER, GHOST HOUSE, TRANSBOT, BANK PANIC, SPY VS SPY

TWO MEGA CARTRIDGE NC
OUT RUN, ROCKY, ZAXXON 3 D, ALEX KIDD II, AFTER BURNER KENSEIDEN, GOLVELLIUS, DOUBLE DRAGON, FANTASY ZONEIII, Y'S SPACE HARRIER, FANTASY ZONE II, ALIEN SYNDROME, WONDER BOY II, SHINOBI, THUNDER BLADE, R-TYPE, CAPTAIN SILVER, MONOPOLY, LORD OF THE SWORD

NOUVEAUTES NC
RASTAN, TIME SOLDIERS, ALTERED BEAST, CASINO GAMES, TENNIS ACE, AMERICAN BASEBALL, AMERICAN PRO FOOTBALL, WONDER BOY III, VIGILANTE, CALIFORNIA GAMES,GALAXY FORCE, CYBORG HUNTER, CLOUD MASTER,PSYCHO FOX

A PARAITRE

BASKET BALL, NIGHT MARE, DYNAMITE DUX.

POUR LUNETTES 3 D NC
POSEIDON WARS 3 D, SPACE HARRIER 3 D, OUT RUN 3 D, MISSILE DEFENSE 3 D, ZAXXON 3 D, BLADE EAGLE 3 D, MAZE HUNTER 3 D

ATARI 2600

CONSOLE ATARI 2600 + 1 JEU 490 F
PADDLE (poignée ronde) 149 F
PADDLE + 2 JEUX 199 F

149 F
GANGSTER ALLEY,CHINA SYNDROME, NIGHT STALKER,GRAND PRIX, WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOARDIN, DEFENDER, HUMAN CANNONBALL, BERZERK, SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE, FOREST, PITFALL, DRAGSTER, GLACIER PATROL, PRIVATE EYE, LAZER BLAST, STAR TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER, ADVENTURES ON GX 12, JOUST, DIG DUG, DEADLY DISC, PLANET PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP, FROST BITE, RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER, MOONSWEEPER, ATLANTIS, DEMON ATTACK, HOCKEY, NEXAR, ECHEC.

199 F
CALIFORNIA GAMES, BILLARD, RAMPAGE, SKY,HERO, DESERT FALCON, DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING, BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID II, SKY JINKS, BUMP'N JUMP.

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à :
2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Frais de port 20F
Titre.....F machine + 50F
Titre.....F TOTAL .....F

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TYPE DE CONSOLE.....
N° TELEPHONE.....

Ci-joint mon règlement par chèque □ ou mandat □ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

TRAVAUX PRATIQUES

MSX au piquet ! Et un bon point pour les consoles japonaises qui baissent toutes de prix.

Toutes les consoles ou presque baissent de prix. Allez vite voir, c'est dans les *News* ! Quant aux MSXiens, ils sont de corvée puisqu'ils doivent se rendre en page *Sex Machines* pour y faire leurs travaux pratiques : contemplation d'images digitalisées MSX2+ jusqu'à ce que syncope s'ensuive...

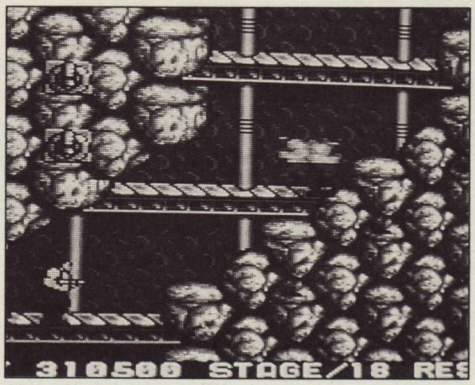
Pour consoler ces enfants-martyrs, voici quelques photos de *Gryzor* - un jeu Konami MSX2 classé "Top du mois" en février, vendu aussi en France sous le nom de **Kontra**.

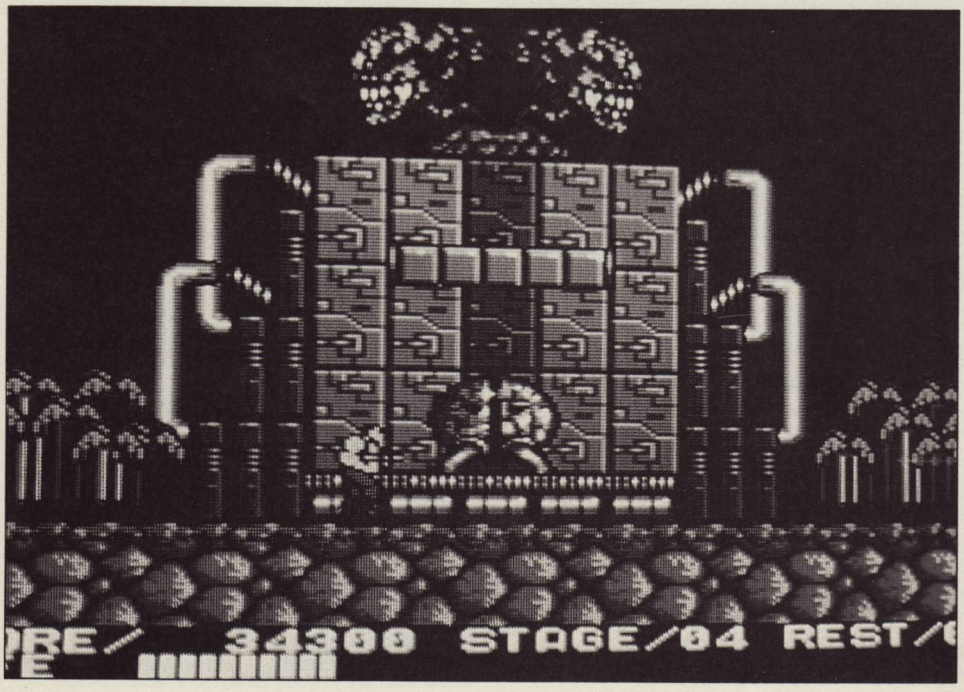
MINI-CONSOLE SEGA : LE HORS-SERIE EST DEJA LA !

L'année 1990 sera celle des mini-consoles ou ne sera pas... Game Boy Nintendo, Lynx Atari, mini-console Nec : Sega ne pouvait rester de marbre devant ses concurrents. La firme nippone - chouchou des lecteurs de Micro News puisque 15% des lecteurs interrogés en juillet 89 possédaient déjà une console Sega (souvent en seconde machine) - prépare une **mini-console à écran couleur** qui sera compatible à 100% avec l'actuelle console Master System 8 bits. La compatibilité avec tous les jeux actuels 8 bits permettra à Sega de vendre cette mini-console à un prix très attractif et de disposer immédiatement d'un grand parc de jeux de haute qualité - dont les célèbres hits *Vigilante, Altered Beast, Outrun, California Games, Thunder Blade, Afterburner* etc.

Multi-compatibilité

Avec sa mini-console, Sega ouvre l'ère de la multi-compatibilité puisque les jeux de la Master System pourront être utilisés aussi bien sur la mini-console que sur la console 16 bits, par le biais de l'adaptateur qui sera vendu pour le prix d'un jeu. Est-ce l'émergence d'un nouveau standard ? C'est en tout cas une raison de plus pour commander le **Hors-Série Sega** de Micro News qui regroupe tous les tests des principaux jeux 8 bits ainsi que des BD et des trucs et astuces.





Dates de disponiblité

- Console Sega 16 bits Mega Drive : septembre 1990.
- Mini-console Sega à écran couleur, compatible Master System : 1991.

La mini-console Sega n'est pas encore arrivée en France mais elle a déjà toutes ses dents euh... tous ses jeux, ainsi que son encyclopédie !

J'SUIS QU'UN PAUV' PAYSAN (suite)

Voici de nouvelles données qui complètent notre interview fictive de monsieur **Nintendo** parue dans le numéro 29. Les chiffres étaient bien réels, eux, - au grand dam des concurrents - comme le sont ceux qui suivent...

D'après Nintendo, le montant du chiffre d'affaires global pour l'industrie des jeux sur consoles et ordinateurs aux Etats-Unis a atteint en 1989 3,4 milliards de dollars, dont 2,7 milliards rien que pour Nintendo, soit 80% des parts de ce marché, comme nous l'annoncions le mois dernier.

Voici maintenant les prédictions de madame Nintendo-Soleil pour 1990 : le marché américain des jeux vidéo devrait atteindre un chiffre d'affaires global de 5,1 milliards de dollars, dont 4,1 milliards seront couverts par Nintendo. Fin 90, le montant global des consoles Nintendo vendues devrait être de 26 millions d'unités, ce qui signifie que 29% des foyers américains seront alors équipés.

Chez n'importe quel constructeur ou éditeur normalement constitué, de tels chiffres provoqueraient des crises d'apoplexie - on sabrerait illico des wagons de bouteilles de champagne, toute la firme descendrait dans la rue pour hurler l'avènement d'un nouvel âge d'or, on tomberait à genoux en criant au miracle et la Vierge Marie apparaîtrait avec à sa droite Bernadette Soubirous et à sa gauche Mario et la princesse Zelda...

Chez Nintendo, ce n'est pas la consternation mais presque : on escomptait un taux de pénétration des foyers américains situé entre 30 et 35%. Et à cause de la pénurie des composants qui a sévi début 89, on se retrouve avec un petit 29%. Meeerde... Ça eut payé !

NDLR : en France on estime généralement qu'entre 4 et 6% des foyers sont équipés d'un ordinateur ou d'une console de jeux, toutes marques confondues...

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom.....
.....
Adresse.....
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre hors-série Sega au prix unitaire de 25 F + participation aux frais de port 5 F

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture enfiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F ! (Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

Chaque mois, deux nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un Super System Sega comprenant la console Master System, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*.

☐ Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.
☐ Je m'abonne pour six mois et je joins un chèque de 149 F.
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :.....Prenom :.....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER
ET DOM-TOM
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F

LES ROBOTS DE L'AUBE

Le Major en campagne manque de recrues... Grâce aux robots et aux capteurs, il va pouvoir influer sur toutes les séquences opératoires. Articulez !

Par la jambe bote de ma respectable grandmother ! Cet article va certainement impressionner les novices - peut-être moins les "happy few", qui connaissent sur le bout des doigts un certain nombre de tuyaux sur le sujet. Toutefois, tant d'implications sont mises en jeu qu'un tel exposé intéressera tous les Thomsonistes. Mais avant de mettre en avant une explication technique, commençons par découvrir la robotique en général et ce qu'elle peut nous apporter...

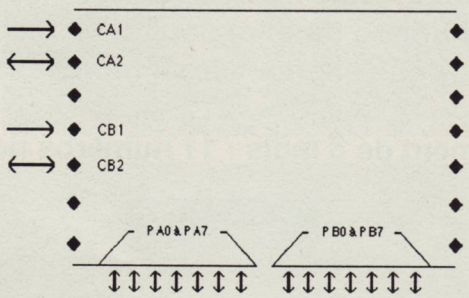
HARO BOUTIQUE !

Lorsqu'on parle de robotique, on fait allusion à un montage ayant une fonction spéciale, mais ne faisant pas partie intégrante de l'ordinateur (citons au hasard : les manettes de jeu, la souris, l'imprimante, le lecteur de disquettes...). Cependant, ce montage est gouverné par ordinateur, ce qui revient à dire qu'il peut aussi bien lui donner des informations qu'en recevoir. Parmi ces montages - mis à part nos traditionnels joysticks et souris - figurent notamment des thermomètres, des détecteurs de passage ou de luminosité, des compteurs d'appels téléphoniques, des digitaliseurs sonores etc. Comme vous pouvez le constater, my old tenderfeet, ce sont des applications qui ne manquent pas d'intérêt... Ces interfaces vous procurent en effet un avantage non négligeable : celui de faire exécuter des fonctions à l'ordinateur par des systèmes utilisant les instructions du microprocesseur 6809, alors qu'en électronique pure il aurait fallu un amas de composants supplémentaires - d'où un prix de revient plus élevé. Heavens above ! Après lecture de ces quelques énoncés, la robotique et le langage machine n'auront pas plus de secrets pour vous que n'en ont pour les sujets d'Albion la recette de la sauce à la menthe...

PIA

Les Guards of the Queen ont toujours été des hommes de terrain, alors passons à la direction de montages par ordinateur - mais comment, avec quoi et par où ? Dans les unités centrales on dispose généralement d'un composant d'entrées-sorties nommé **PIA** (**P**eripheral **I**nterface **A**daptor). C'est en fait le 6821 de Motorola. Ce circuit est programmable et ceci à travers plusieurs registres de mémoire. Le *PIA* communique avec l'extérieur à l'aide de deux ports 8 bits - ce sont les prises joysticks (celles que nous utiliserons en priorité car il existe aussi une prise imprimante). Les lignes électriques de ces ports sont bidirectionnelles, ce qui veut dire qu'on peut les employer en entrées comme en sorties. Chaque port possède aussi deux lignes de contrôle : CB1 - CA1, utilisable en entrée et CB2 - CA2, utilisable en entrée & sortie.

Voici le schéma simplifié du *PIA* :



LES REGISTRES

On en distingue trois sortes :

1/ Le registre contrôle - plusieurs bits de ce registre correspondent à différents états électriques assez complexes. Nous nous intéresserons seulement au bit 2.

Les adresses sont : PORT A : E7CE PORT B : E7CF	:7:6:5:4:3:2:1:0:

Ce qui entraîne : aucun accès au registre données et un accès au registre "sens de transfert".

2/ Le registre sens de transfert, qui occupe la même adresse que le registre données (voir ci-après). Il n'est accessible qu'une fois positionné le bit 2 du registre de contrôle à 0. On écrit ensuite dans le registre "sens de transfert" suivant ce modèle :

- Le 1 correspond à la sortie adresses : PORT B : E7CC
- Le 0 correspond à l'entrée : PORT B : E7CD

Exemple :

	:7:6:5:4:3:2:1:0:	
Si on met	:1:1:0:1:0:0:1:0:	
Traduction	:S:S:E:S:E:E:S:E:	(S = Sortie, E = Entrée)

3/ Le registre données, accessible, lui, une fois qu'on a positionné le bit 2 du registre de contrôle à 1. Adresses : PORT A : E7CC ; PORT B : E7CD

Mais passons maintenant à la programmation pour récapituler ce que nous venons d'apprendre.

LA PROGRAMMATION

Assembleur Basic

```
Sur PORT A : LDA#0
POKE &HE7CE,0
Accès au registre données : STA $E7CE
LDA #4
STA $E7CE, accès au registre sens de transfert
POKE &HE7CE, 4
```

Il faut donc dans l'ordre, sélectionner tout d'abord le registre transfert, puis définir les entrées et les sorties et enfin lire ou écrire les données avec les ports programmés en 1 et 2. Afin de concrétiser cette étude, nous allons voir comment notre joystick est géré. My golden boys, voici programme et explications...

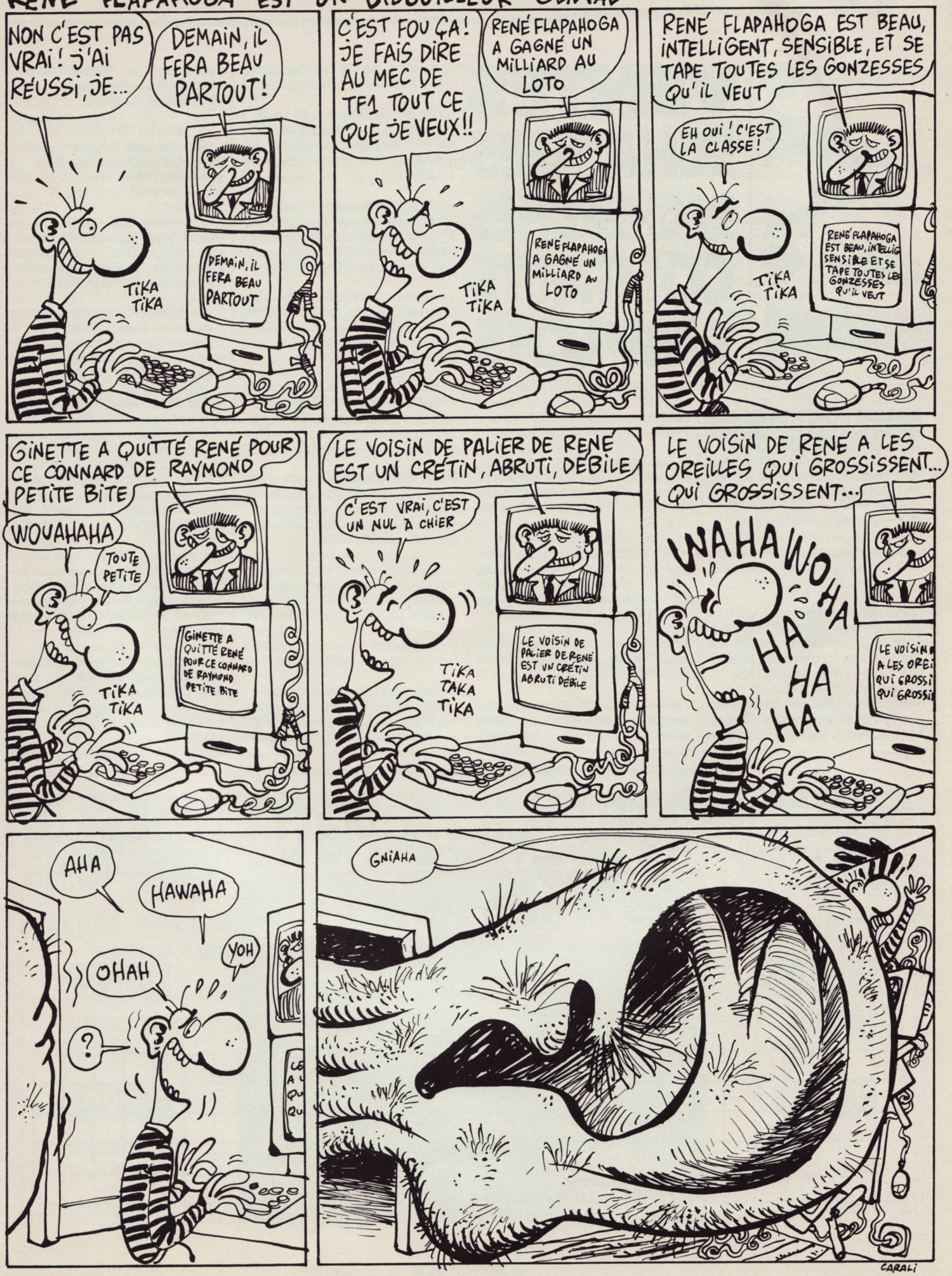
Basic

On travaille sur le PORT A :

```
POKE &HE7CE, 0
POKE &HE7CE, 4
A=PEEK(&HE7CC)
EXEC &HA000
PRINT A
```

Positionnez votre joystick dans une direction déterminée, vous obtiendrez alors le code de la position, et voilà ! Good luck, holy fellows...

RENÉ FLAPAHOGA EST UN BIDOUILLEUR GÉNIAL



P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **imprimante Seikosha GP 500 A**, 80 colonnes, qualité graphique, très peu servi. Prix : 1200 F. MO5 complet (crayon optique, manettes, etc.) + nombreux jeux : 700 F. François Nolf. Tél. : (16) 20.46.52.10.

Vds **PC Victor 286 C + clavier 120 touches**. Prix : 8000 F à débattre. Pierrick Brust. Tél. : (1) 34.74.26.40 après 20 h.

Vds **moniteur 1084 S stéréo** neuf, garantie. Cause double emploi. Prix : 2400 F. Cadeaux : prise Péritel + Les Voyageurs du Temps + Rocket Ranger + Seuck, tous originaux. Vunny Ly. Tél. : (1) 48.76.73.32.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur + lecteur DK/DD1** (sous garantie) + 80 jeux + utilitaires (Maths, Géo, etc.) + 24 revues informatique + joystick : 3000 F. Steeve Drevet. Tél. : (16) 68.97.07.90 après 19 h.

Vds **Thomson TO7/70** + lecteur K7 + crayon optique + manettes + nombreux jeux. Le tout en très bon état : 1500 F. Frédéric Guertner. Tél. : (16) 55.20.36.69 entre 17 h 30 et 19 h.

Vds **console Nintendo + Nes Advantage** + Track And Field 2 (version japonaise) + Zelda + Top Gun + Ghost'n' Goblins. Prix : 3200 F. Vendu seulement : 2000 F. Fabrice Bedos. Tél. : (1) 48.82.18.35.

Vds **lecteur externe 3"1/2 pour ST**. Etat neuf. Cédé moitié prix : 800 F. Frédéric Trifiro. Tél. : (1) 49.77.07.07.

Vds **VG 8235 (64 ROM) + moniteur couleur Philips (réf : 8521)** + 2 manettes + cartouches + disks vierges + livres + factures. Le tout en très bon état. Prix : 3000 F. Thierry Albertella. Tél. : (1) 42.88.36.05.

Vds **Mac SE, 1Mo ram, 20 Mo DK + Image Writer** 2 + softs (Excel/Mac Write/Mac Paint/Mac Draw/Hyper Card, etc.). Prix à débattre. Didier Besnard. Tél. : (1) 42.53.72.41.

Vds **cartouches VIDI-ST, cartouches Spectrum 128 Mac**, extension mémoire pour STE. Vds ordinateur **Amstrad PC 1690** complet + ordinateur **Bull Micral** complet. Ludovic Robert. Tél. (16) 40.65.66.62.

Vds **C64 + lecteur disks 1570** + 70 jeux (Dragon Ninja, R-Type, Operation Wolf, etc.) + docs + prise Péritel. Le tout : 1500 F à débattre. Jérôme Lucbert. Tél. : (1) 47.86.09.94.

Vds **C64 + 1541 + 1531 + imprimante MPS 1230 + moniteur 40/80C 1802** + expert cartridge V1 et V2 + réglage C2N + 67 jeux + joysticks + disks vierges. Prix : 4700 F. Christian Risacher. Tél. : (1) 34.85.29.80.

Vds **MSX 2 NMS 8250 couleur** (état neuf) + 300 jeux sur disks + 20 cartouches (Arkanoïd 2, Nemesis 3, Kontra, etc.) + 2 manettes + manuels : 3600 F. Jean-Pierre Huis. Tél. : (16) 26.47.63.37.

Vds **C64 PC couleur + lecteur disquettes** + souris + manettes + jeux. Le tout en très bon état. Prix : 3500 F à débattre. Arnold Daignère. Tél. : (16) 47.96.71.44 après 20 h.

Vds **moniteur couleur**. Prix à débattre. Raphaël Berna. Tél. (1) 43.72.64.64.

Stop affaire ! Vds **CPC 6128 couleur** + meuble + lecteur K7 + K7 + utilitaires (discol 5.1, tableurs, traitements de textes) + 200 jeux et news (Double Dragon, Indy, etc.) + joysticks + revues + notices. Etat neuf : 2800 F à débattre. David Joussain. Tél. : (1) 69.04.76.67 de 18 h à 21 h.

Vds **Sony HB 700 F (Eprom)**, parfait état + nombreux softs (mégaroms) + câbles (Péritel, hi-fi) + importante doc. Prix : 3500 F à débattre. Jérôme Gautier. Tél. : (1) 69.34.21.54 après 19 h.

Vds **console Sega** + pistolet + 12 jeux (Altered Beast, Vigilante, etc.). Valeur : 3940 F. Vendu : 2600 F. Vds également jeux à l'unité : 150 ou 180 F. Tous les jeux : 1600 . Frédéric Robert. Tél. : (1) 43.54.58.53.

Vds **Amstrad PC 1512 DD monochrome + imprimante Brother M-1409** + boîte de rangement + jeux + joystick + souris, le tout en excellent état. Prix : 6000 F. Stéphane Angeli. Tél. : (16) 98.41.51.28.

Vds **MSX 2 Philips VG 8235** + 9 mégaroms + synthé SF GO5 + FM auto arrang + YRM501/502/302.104 (log, music). Possibilité vente séparée. Prix : 4900 F. Gérard Muller. Tél. : (16) 81.39.49.19.

Vds **micro-espion**, récéption à plus de 50 kilomètres sur FM 88-108 MhZ. Alain Blanc-Clos, St-Pierre, Bat. K, 13700 Marignane.

Vds **Atari 520 STE + moniteur** + jeux (North and South, Strider, etc.). Prix : 5000 F. Acheté en octobre 89, encore sous garantie. Parfait état. Eric Barreau. Tél. : (1) 39.91.28.55 après 20 h.

Vds **Canon V20 + moniteur Philips** + magnéto + joystick + 5 cartouches dont 3 méga + 50 originaux sur K7 dont Devpac. Prix : 2000 F ou vente séparée. Vds 4 livres sur VG 5000. Jean-Marie Tognola. Tél. : (16) 44.03.21.42.

RUSH ANNONCES !

Nous nous engageons à publier toute annonce parvenue au minimum 15 jours avant la parution du numéro. N'oubliez pas de joindre un chèque bancaire pour participation aux frais : **30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement, **60 F pour les lecteurs non-abonnés**. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

Attention aux annonces douteuses ! La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé. Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal, relevant du tribunal civil et correctionnel, qui peut entraîner une peine de trois mois à deux ans de prison et/ou une amende de 6000 à 120 000 F (article 425 du Code pénal).

LES PETITES ANNONCES

RETOURNER A MICRO NEWS - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE 92000 NANTERRE

NOM : .....PRENOM : .....

ADRESSE : .....

TELEPHONE : .....RUBRIQUE : .....

Vds **Atari 520 ST double face** + souris neuve + originaux + nombreux jeux en très bon état. Prix : 2500 F. Naïm Emam. Tél. : (1) 60.06.39.96 après 18 h.

Vds sur **Atari** "Le rédacteur" + Becker text : 700 F. Les 2 sons synthés pros : M1, V50, D50, DX7, D10, 20, 5, 110, K1, Juno, Matrix, YS 100, 200, TX 817, DS8. Jean-Michel Bonis. Tél. : (16) 61.55.17.11.

Vds pour **MSX** : lecteur K7 Philips et jeux (Track and Field 1 & 2, Knightmare, Ping Pong, Soccer, Hyper Sports 1, 2 & 3, Yie ar Kung Fu 2, Flight Deck). Le lot : 500 F. Le lecteur : 200 F. Ollivier Préhard. Tél. : (1) 39.76.87.19 après 20 h.

Vds **PC 1512 DD couleur** + souris + logiciels professionnels + docs + nombreux jeux originaux + joystick. Valeur : 13 000 F. Vendu : 7500 F. Vds console Sega + pistolet (garantie) + 5 jeux. Valeur : 2300 F. Vendu : 1000 F. Gabriel Unquera. Tél. : (1) 43.04.43.45.

Vds **Amstrad 464 couleur** + lecteur disks + jeux + manette + utilitaires : 2800 F à débattre. Raymond Chatteau. Tél. : (1) 47.40.30.84 après 18 h ou 69.21.93.93. Poste 1158.

Vds **Atari 520 STF (double face) + moniteur couleur** + souris + Free Boot + 50 disks. Date d'achat : 6/2/89. Le tout en excellent état. Prix : 4500 F. Région parisienne. Benny Taieb. Tél. : (1) 34.16.65.76.

Incroyable ! Vds **MSX 80 Ko** + 10 cartouches mégaroms + magnéto + jeux sur K7. Valeur : 4200 F. Cédé à 1800 F. Cédric Barrière. Tél. : (1) 60.07.47.24 après 19 h.

Vds **console Nintendo** + 8 jeux (Dragon Spirit, Great Tank, Kontra, etc.) + adaptateur cartouche japonaise + Trucs et Astuces : 2000 F. (neuf 4600 F.). Vincent Binet. Tél. : (1) 42.41.59.08.

Génial ! Vds **console Sega**, très bon état (1 an) + 11 jeux (Altered Beast, Shinobi, Out Run, After Burner, Cloud Master). Le tout au prix exceptionnel : 2800 F au lieu de 4200 F. Hugo Salgado. Tél. : (1) 39.89.85.97.

Vds **CPC 464 couleur** : 1700 F. DD1 : 800 F. Jeux K7 : 250 F (originaux). Boîtier disks de programmes : 300 F. SSA-1 : 250 F. Souris : 400 F. Vente groupée possible. Franck Treuillier. Tél. : (16) 57.74.10.65.

Vds **MSX 2 Philips 8235 + imprimante Philips** + nombreux jeux (Metal Gear, Usas, Nemesis, etc.) + manuels d'utilisation. Prix : 2800 F à débattre. MSX 1 + jeux : 700 F. Nicolas Engrand. Tél. : (16) 20.56.45.99 après 18 h (mardi et vendredi après 20 h.).

Vds **lecteur 5'1/4** (détecte l'insertion d'1 disk, commutateur 40/80 pistes) pour **Amiga** + 500 disks : 3000 F. Alexandre Nicolas. Tél. : (1) 46.20.46.11 entre 18 h et 19 h.

Vds **MSX 2 Sony HBF 700 F + second lecteur HBD30W** + souris + uilitaires + Cheese 2 + jeux + docs techniques et schémas + programmes divers. Parfait état. Le tout : 4000 F. A. Cheyrouse. Tél. : (1) 60.14.55.63 après 18 h.

Vds **console Nintendo** + Nes Max - joystick + robot + 12 jeux (Track and Field 2, Megaman, Zelda, Section Z, Castelvania, Pro AM). Valeur : 6000 F. Vendu : 3000 F. Bertrand Guégan. Tél. : (16) 57.49.12.36 à partir de 18 h tout les soirs.

Vds **MSX Philips + lecteur disquettes Philips** + jeux + livre. Très bon état. Valeur : 6000 F. Vendu : 2990 F à débattre. Manuel Marciano. Tél. : (1) 48.99.13.15 après 17 h 30.

Vds **console Nintendo de Luxe**. Prix réel : 1590 F. Vendu : 900 F. Donkey Kong : 100 F. Très bon état. Vds aussi Zillion 2 (Sega) : 180 F. Jérôme Nazal. Tél. : (1) 42.71.13.34 en semaine après 19 h. Région parisienne.

Vds **Apple II Plus, 48 Ko + drive + moniteur couleur** + joystick + cartes (Z80, Applesoft, écran couleur + extension mémoire 64 Ko) + nombreux utilitaires et jeux dont Multiplan, Cx Base 200, dBase II avec docs + 200 jeux. Valeur : plus de 35 000 F. Vendu : 6000 F. Tél. : (1) 39.46.96.33 (bureau) ou 34.89.83.27 domicile.

Vds pour **MSX** : North Sea, Helicopter, XSquadron, Regate, Choplifter, Flight Deck. Chaque jeu : 100 F. Frédéric Dhôme. Tél. : (1) 45.72.65.91 après 18 h 30.

Vds **MSX 1 Canon V20** et 130 jeux en K7 et quelques cartouches. Prix : 700 F. Vds cartouches au détail. Axel Graveleau. Tél. : (1) 60.29.89.49.

Vds **TO8D** + 2 manettes + 8 jeux + guide TO8 + logiciels éducatifs. Prix : 2000 F à débattre. Etat neuf. Laurent Salin. Tél. : (16) 43.03.97.74.

Vds **Atari 520 STF** : 1900 F. Demander Enrico Spangaro. Tél. : (1) 43.56.02.70 entre 19 h et 20 h 30.

Vds **lecteur DF pour ATari STF-E** : 800 F. Prolongateur (20 cm) : 40 F. Boîte de rangement : 100 F. Câble RS 232 : 100 F. Câble téléchargement + 2 logiciels : 150 F. FX 4000 P + notice : 300 F. Benjamin Allary. Tél. : (16) 71.00.82.52.

Vds **Amstrad CPC 6128** + 2 manettes + **écran monochrome** + 200 jeux + utilitaires + originaux + manuel + boîte de rangement. Prix : 2800 F à débattre. Cherche console ou Amiga 500 d'occasion. Possibilité affaire. Xavier James. Tél. : (1) 34.11.35.90.

Vds **TO8 + moniteur couleur + lecteur DD/DF** + 2 joysticks + crayon optique + 20 jeux + manuels + 5 revues. Prix sacrifié : 2500 F. Nicolas Malette. Tél. : (16) 51.40.90.14.

Vds **CPC 6128 couleur** très bon état + jeux + lecteur K7 + joystick. Prix : 2500 F. Raphaël Ristori. Tél. : (1) 46.31.07.84.

Vds **TO9** + dont modem + 2 joysticks + Speedking + 20 originaux + disks vierges + 520 Ko Ram semi-professionnel + **moniteur couleur** + manuels. Très bon état. Sylvain Bischoff. Tél. : (1) 64.96.52.44 après 19 h.

Vds **console Sega** + pistolet + lunettes 3D (état neuf, décembre 89) + 8 jeux (Rastan, Out Run 3D, Black Belt, jeux pour pistolet, etc.). Le tout : 2500 F. Patrick Velly. Tél. : (1) 45.94.53.41.

Vds **MSX 2 Philips VG 8235 + moniteur couleur** + jeux : 1600 F. Laurent Bréthiaux. Tél. : (16) 99.75.13.68 le soir à partir de 17 h 15.

Vds **Amstrad CPC 664, lecteur disquettes** + manettes + 150 jeux + copieur + utilitaires + livre informatique. Vendu : 2600 F avec rubriques. Florian Secret. Tél. : (1) 64.22.41.21.

Vds ensemble ou séparément ordinateur **Amstrad CPC + 2 moniteurs**. Prix à débattre. André Berna. Tél. : (1) 43.72.64.64 de préférence le week-end.

Vds **Amstrad PPC 512 portable**, peu servi, lecteur 3"1/2, 512 Ko, 5 sources d'énergie, prise pour extension, sacoche. Prix : 4000 F. Philippe Jacob. Tél. : (1) 42.39.34.37.

43 42 22 50
DEPOT -VENTE.

EDEN COMPUTER
102 Av du Général Michel BIZOT 75012 PARIS
METRO : MICHEL BIZOT - OUVERT 10H-12H. 14H-19H

43 42 22 50
OCCASION

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR, NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

990 F
EXTENSION ST
520 à 1024 ko *

990 F
LECTEUR D.F
ATARI 520 STF *

* POSE GRATUITE

NOUS SOMMES LES SPECIALISTES DE L'OCCASION, NOUS VOUS OFFRONS UNE REVISION COMPLETE DE VOTRE ORDINATEUR ET NOUS LE VENDRONS VITE DANS LES MEILLEURES CONDITIONS.
NOS ACHETEURS PEUVENT ETRE SURS DE FAIRE UNE SUPER AFFAIRE TOUT EST REVU PAR NOS TECHNICIENS EN ATELIER.
NOUS ASSURONS LES REPARATIONS TOUTES MARQUES EN 48H.
NOUS VENDONS EN NEUF DE L'ATARI, DE L'AMIGA ET DU PC AT.

EX - NEUF : AT 286 D. DUR 20 MEG - 1 MO - ECRAN 14 P : 10 490 F TTC
AT 386 D.DUR 40 MEG - 1 MO - ECRAN VGA COULEUR : 17 900 F TTC

2 990 F
EXTENSION ST
2 megas 1/2 *

150 F
FREE BOOT ST
A500-A2000

* POSE GRATUITE

BIMENSUEL
C'EST SUPER

24 H SUR 24
C'EST

3615
MICRONEWS

ECHANGES

Echange news mais aussi autres sur **Atari ST**. Laurent Taulet, 24, rue de Flénu, 7300 Quaregnon (Belgique).

Possède dernières news et démos sur **Amiga**. Christophe Moularde. Tél. : (16) 21.49.71.03.

Echange logiciels sur **Atari ST**. Erick Monnin. Tél. : (16) 92.31.13.94.

Echange ou vends news sur **Atari et Amiga** (Space Ace, Ninja Warrior, Necron, etc.). Laurent Boummeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

Echange, vends, achète jeux sur **Atari 520 STE**. Christian Sixte. Tél. : (16) 40.82.41.76.

Echange ou vends news sur **Amiga**. Vds Free Boot DFO/DF1 avec plan. Fabrice Bajolais. Tél. : (1) 43.88.09.01.

Recherche contacts sur **Amiga** pour échanges. Recherche aussi Programmeur-Assembleur 68000. Stéphane Pohl. Tél. : (16) 20.92.76.65 après 20 h en semaine.

520 ST cherche contacts intéressants et sérieux pour échanges (news surtout). Eric Rollin, 3, rue de l'Arcade, 91540 Mennecy.

Recherche contacts pour échange de logiciels sur **Apple II**. Jean-Christophe Deghaye. Tél. : (16) 27.59.97.50.

RECHERCHES

Recherche assembleur **TO8D** avec gestion périphérique + crayon optique TO8D + Bible TO8D. Philippe Vaillant, 14, Hameau-de-France 17700 Surgères.

Cherche revues **Théophile et Téo**, faire offre. Jean Vanwalscappel. Tél. : (16) 67.95.11.16.

DIVERS

Fanatik MSX n°4 est sorti avec un article sur le **MSX 2+**, la Saga des Dragon Slayers. Disponibles contre 5 timbres à 2,30 F. Christophe Collot, 49, avenue du Général-de-Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (1) 60.05.21.01.

Mega MSX News, journal sur disks pour MSX2. Echange VG 8020 contre drive Sony 720 Ko + controller + cordon. Très bon état. Sébastien Rousseeuw, 7, place du Général-de-Gaulle, 59470 Wormhont.

Le magasin **Run Informatique** (62, rue Gérard, 75013 Paris) sera fermé pour rénovation du 26 février au 19 mars. Téléphone de dépannage : (1) 45.44.44.66.

ABONNES GATES

Nos abonnés sont supergâtés ! Désormais ils recevront **deux Micro News par mois** alors qu'ils n'avaient payé que pour un seul ! En effet, afin de remercier nos abonnés pour la confiance qu'ils ont bien voulu nous témoigner et pour leur fidélité, nous leur enverrons chaque mois les deux numéros de Micro News pendant la durée normale de leur abonnement.
Et les **cadeaux Sega** sont toujours là : chaque mois, deux abonnés tirés au sort gagnent un Super System Sega d'une valeur de 1500 F !
Voici les gagnants des deux derniers mois :
- **Julien David**, 14 rue des Aubépines, 76420 Bimorel.
- **Alexandre Hoffmann**, 17 rue Frère Laurent, 57210 Fèves.
- **Thérèse de Angelis**, Villa Rose de Mai, Chemin Fournel Badine, 06160 Juan-les-Pins.
- **Frédéric Gourgand**, 70 rue Gros-Jacques, 28350 St-Lubin des Joncherêts.

© IMAGE BANK, Anne MARTENS.

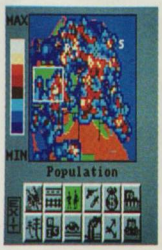
RIO DE JANEIRO 2019.

SIM CITY

Ce que vous devez absolument savoir sur le jeu de l'année !

Combien de fois vous êtes-vous dit en voyant des embouteillages gigantesques, des parcs détruits, des immeubles croulant en ruines "Mettez-moi simplement un seul jour à la Mairie, et vous allez voir ce que vous allez voir !"

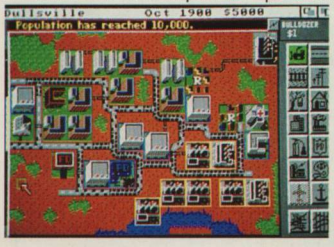
Maintenant, avec Sim City, le jeu phénomène, élu le meilleur de l'année 1989, prenez en main la destinée des plus grandes villes du monde.

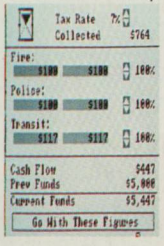


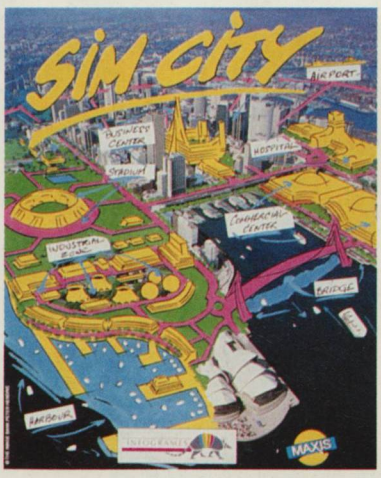
Ou alors décidez, tels les pionniers de l'Ouest, de construire à partir de rien votre propre ville. Soyez à la fois Maire et planificateur dans une simulation où tout est géré en temps réel.

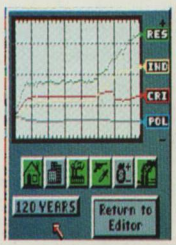
Construisez des usines, des routes, des maisons, des aéroports, des stades et même des centrales nucléaires. Organisez le trafic de votre ville, engagez des policiers et rasez des quartiers entiers.

Équilibrez votre budget, décidez des impôts, spéculez sur la propriété immobilière. Vous serez stupéfait de la profondeur de la simulation. Tout y



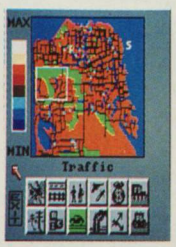






est et rien ne manque à l'appel.

Sim City est presque vivant ! Le jeu est rempli d'animations et de bruitages. Construisez des routes et les voitures apparaissent, un aéroport et les avions décollent. Vos usines grandissent, vos quartiers résidentiels évoluent. Chaque décision influence instantanément la vie de votre ville. Et dans un mode spécial, vous pourrez à loisir, déclencher des tornades, des inondations, des feux, etc. Sauvez ainsi San Francisco du tremblement de terre de 1906 ou alors Tokyo de la pollution et de son monstre marin bien connu !



Sim City est unique dans l'histoire du jeu. 8 scénarios sont fournis : Rio de Janeiro, Détroit, Hambourg, etc. Et malgré son exceptionnelle profondeur de jeu, Sim City reste simple à jouer avec son système d'icônes.

Créez la cité de vos rêves ! Sim City vous donne les clés de votre ville, le reste vous appartient...

"Meilleur jeu de l'année 1989" COMPUTER GAMING WORLD.

16 pages dans LOGIN le 1er magazine japonnais de jeux micro !

Cité dans le NEW YORK TIMES, NEWSWEEK, LOS ANGELES HERALD, etc.

DISPONIBLE SUR ATARI ST & STE : LE 15 AVRIL

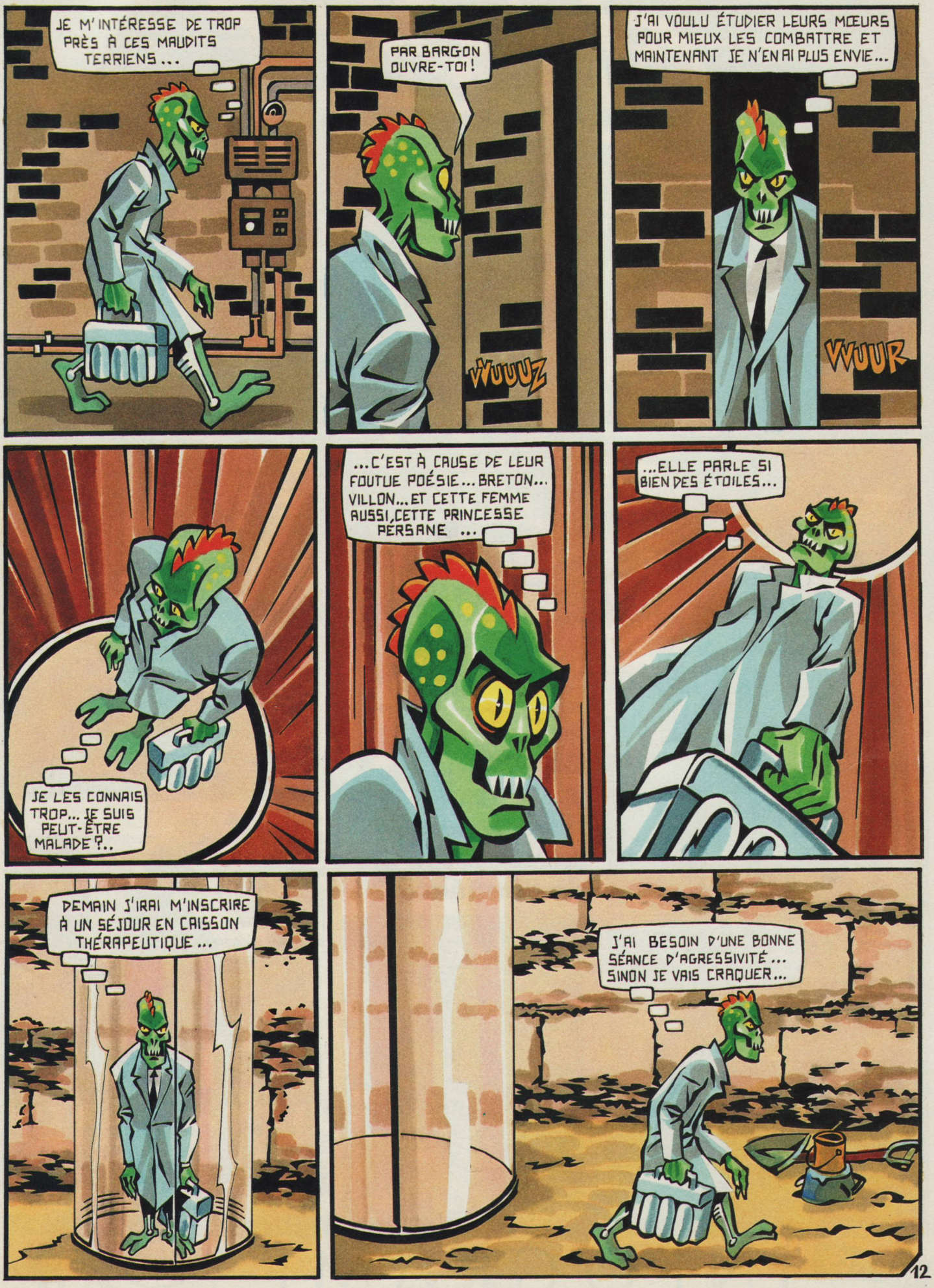
DISPONIBLE SUR ATARI ST & STE : LE 15 AVRIL

MAXIS

INFOGRAMES

BARGON ATTACK

RASHEED + MARC BROTHERS



Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon ,
les Bargoniens attaquent réellement la Terre ...

A suivre...

LA BI NE FAIT PAS LE MOINE !

Doc Amiga et Prof ST souquent ferme dans la même galère. Face à l'offensive des consoles, ils ont décidé de se serrer les coudes. La réunification des deux frères ennemis est à l'ordre du jour. Explosif !

Doc Amiga : GRRR !!!!!!

Prof ST : Je veux parler le premier, sinon je me tire !

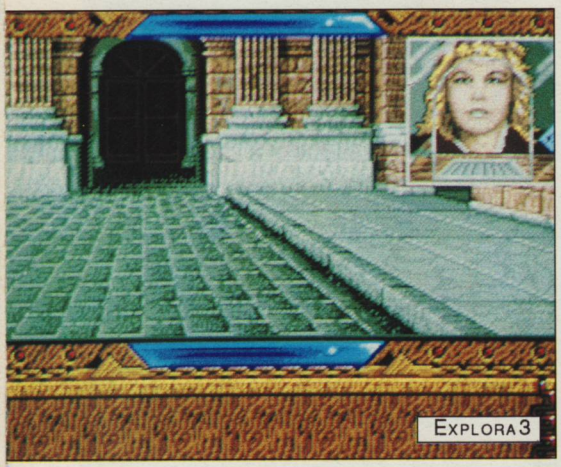
Doc Amiga : La porte est grande ouverte, on ne te retient pas, face de naze...

Prof ST : Enlevez ce tas d'ordures ou je fais un malheur !

Doc Amiga : Viens donc, handicapé du scrolling - je t'attends !

Prof ST : Passe devant eh, ratatiné de la prise Midi...

Micro News : Messieurs, un peu de dignité ! Vous n'allez pas vous étriper comme de vulgaires 8 bits. Allons, allons, un peu de calme !



Doc Amiga : Que cet imposteur, cet usurpateur me fasse des excuses immédiatement...

Prof ST : Plutôt nettoyer les chiottes de la gare de l'Est avec ma langue ! Jamais je ne m'abaisserai à répondre à ce ramassis d'organes à lunettes !

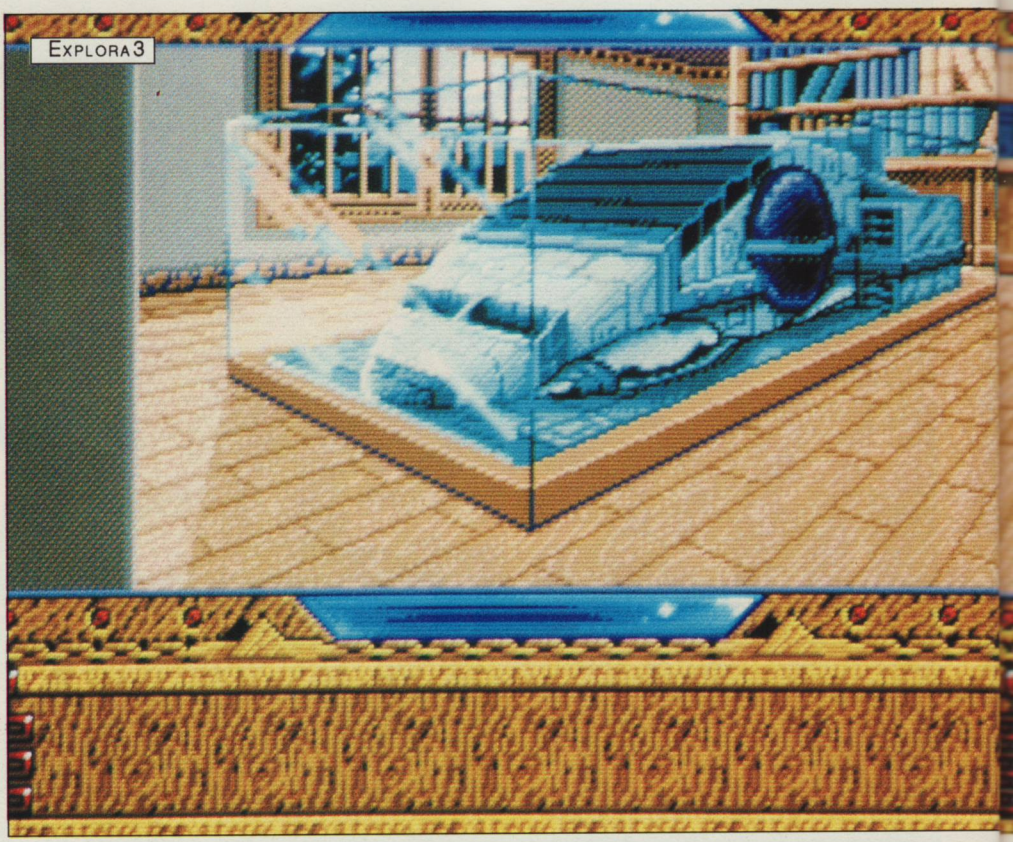
Micro News : Je vous propose de régler cela sur le drive à disquettes mouchetées.

Doc Amiga : OK ! J'attaque avec **Teenage Mutant Ninja Turtles,** la version sur les bornes d'arcade était splendide - malheureusement, son adaptation micro n'est pas une réussite. Les nombreux changements de disquettes et le peu de variété dans l'action rendent ce soft énervant et frustrant. L'animation des tortues ninjas est bien réalisée mais cela ne suffit pas à sauver l'ensemble. Hara-kiri !

Prof ST : Gardez vos tortues dégénérées ! Si on ne peut plus rien pour elles, en revanche, il est encore temps de sauver les espèces en voie de disparition ! Avec **Wild Life**, vous allez flinguer les contrebandiers et photographier les animaux. Le monde à l'envers, quoâ ! Dommage que l'ensemble soit aussi soporifique, pour une fois qu'il ne s'agit pas de flinguer à tout va !

Doc Amiga : Tiens, regarde-moi ça et ouvre tes oreilles ! **Crazy Shot** a une autre gueule sur ma bécane que sur ton crincrin débandant...

Prof ST : Quoi ?!! Ce n'est que maintenant que votre bande de minables peut jouer à ce superbe jeu de tir forain, alors que mes pt'its gars s'éclatent dessus depuis plus de deux mois ! Eh, faites-moi signe quand vous recevrez votre premier *Pac-Man* ! Attardé !



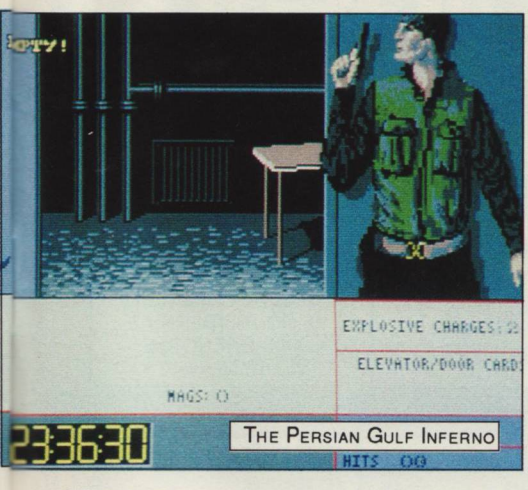
Doc Amiga : Et comme dirait Carali : **Ziriax** ! Alors là, pas la peine d'essayer de raconter des bobards, Prof : un scrolling horizontal aussi fluide et autant de sprites animés à l'écran, c'est pas demain la veille sur Atari. Evidemment, encore un shoot'em up de plus, mais quand on aime on ne compte pas ! Les utilisateurs de STE ne me contrediront pas - eux qui s'arrachent encore les cheveux devant le peu de softs développés pour leur bécane !

Prof ST : Mon pauvre ami, on voit bien qu'on ne vous sort que très rarement de votre étable... En ce qui concerne les graphismes, apprenez que ma machine n'a rien à envier à votre tas de boue ! Je viens de recevoir la démo de **Space Ace** et malgré l'immensité sidérale de votre mauvaise foi, vous ne pourrez que vous incliner devant la beauté des images et des sons. Quant aux softs pour STE, seules les actions terroristes de commandos à la solde de vos partisans dégénérés les empêchent de parvenir jusqu'aux rayons des revendeurs !

Doc Amiga : Pastaga et roupie de sans sornette ! Si cette mascarade continue, je me retire dans mon **Danger Castle**. Essayez donc de me suivre dans ce dédale infernal. Ah ! Ah ! Je suis le seigneur du château, qui m'aime me la suive. Des pièges à tour de bras, des gemmes à ramasser et des clefs à trouver, tout cela est classique mais fonctionne à merveille. Mais ça doit dépasser tes minces capacités intellectuelles...

Prof ST : Mes "minces" capacités intellectuelles comme vous dites ont une carrure de lutteur de sumo comparées aux vôtres. Grâce à elles, j'ai réussi à sortir des mythiques labyrinthes de **Minos**, un jeu de réflexion dans lequel vous récoltez également des gemmes et des clefs ! On finit par y prendre goût, bien que ce soit long et épuisant !

Doc Amiga : Petite nature va ! Je vais t'achever avec les premiers écrans



The Persian Gulf Inferno

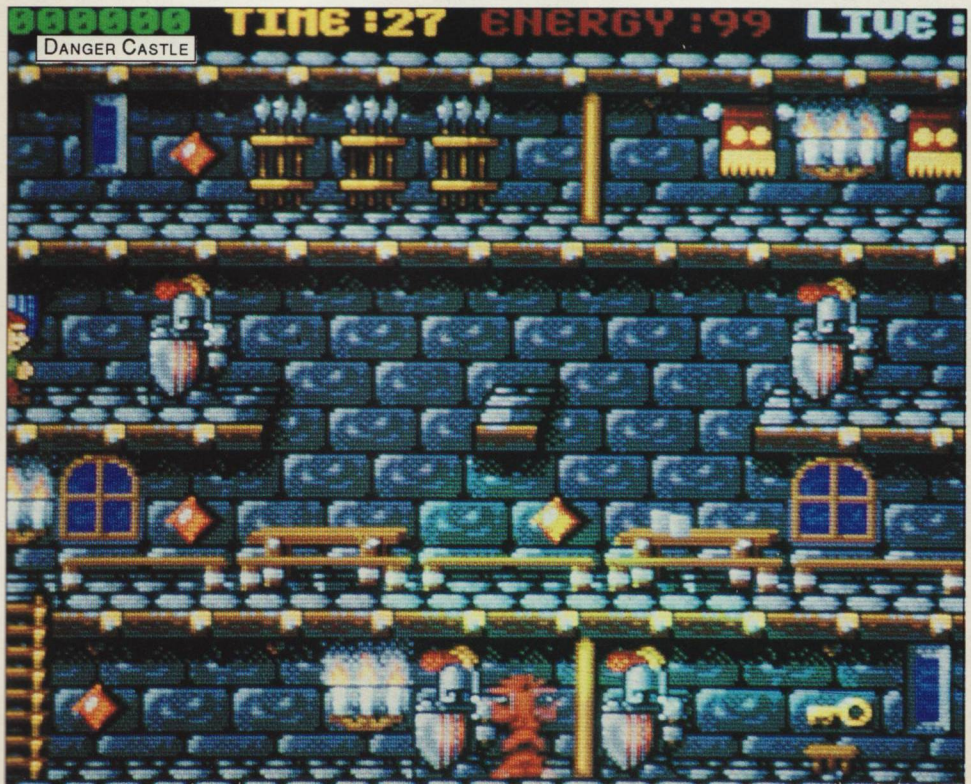
d'**Explora 3** qui devrait sortir fin mars. Les graphismes sont toujours aussi replendissants et l'ergonomie a été grandement améliorée - trois icônes seulement permettent d'avancer dans l'aventure. J'en bave déjà d'envie, surtout que l'histoire me semble bigrement étrange. Un sombre complot d'homme-lézard qui tout petit déjà rêvait d'être reptile en chef. A la tête d'une secte de fanatiques verdâtres il commence à répandre son venin sur le monde. Aarrghh !

Prof ST : Cessez de baver sur ma blouse, je vous prie ! Vos histoires de suppôts verts me répugne. Je préfère le green de **Jack Nicklaus Greatest 18 Holes**. Je vous arrête tout de suite : contrairement à ce que votre anglais approximatif pourrait vous faire croire *Les 18 Plus Grands Trous de Jack Nicklaus* n'est pas un logiciel pornographique. C'est sa femme (surnommée "le 19ème trou") qui me l'a dit. Il s'agit en fait d'une simulation de golf puisque, vous ne l'ignorez pas, Jack Nicklaus comptait il y a peu parmi les principaux champions de cette discipline. Le logiciel, en revanche, ne gravite pas dans les hautes sphères, et supporte mal la comparaison avec des programmes comme *Leaderboard*.

Doc Amiga : A trou vaillant rien d'impossible ! Si t'es un homme, un vrai, va donc voir dans **The Persian Gulf Inferno.** Des terroristes au teint basané veulent détruire une plate-forme pétrolière, pas la peine de se triturer les méninges pour comprendre la marche à suivre de cette simulation belliciste et revancharde. Bastos ! Les adeptes de la boucherie et les partisans de la force brute apprécieront, les autres admireront la réalisation technique superbe.

Prof ST : Ridicule ! Votre minable croisière dans le golfe Arabo-Persique ressemble à une promenade en bateau-mouche pour touristes mous comparée à **Operation Thunderbolt** ! Les terroristes ont encore frappé et ont détourné un avion ; à vous de flinguer à coup de souris dans tous les coins de l'écran jusqu'à ce que vous ayez libéré les otages. Avec cette superbe conversion d'arcade, on va enfin voir lequel de nous deux est un homme ! Prenez l'autre mitrailleuse et couvrez la partie gauche de l'écran pendant que je surveille la partie droite !

Doc Amiga : Allons-y !



Prof ST: Attention, en v'là un !

Doc Amiga : TACATACATACATAC ! Prends, ça chien puant !

Micro News : Au meurtre ! Poliiice...

Prof ST : Bravo, vous l'avez eu ! Attention derrière vous !

Doc Amiga : BANG ! SBLURB ! SPLASH !

Prof ST : Banzaaaaïïï !

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
EPYX 21	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES BARBARES	149/199
6 SUPER CARS	139/189
LES HITS DE NOEL	95/145
COIN OP HITS	145/179
THRILL TIME GOLD 1	145/179
THRILL TIME GOLD 2	145/179
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/179
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100 % A D'OR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
EPYX ACTION	125/199
THE STORY SO FAR VOL.2	135/155
THE STORY SO FAR VOL.4	135/155
LES JUSTICIERS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
WEST PHASER + PISTOLET	345/345
ALPHAKHOR	/195
ACTION FIGHTER	109/159
ARTICFOX	65/95
A.P.B.	95/145
ACTION SERVICE	135/175
AIRBONE RANGER	185/225
BEACH VOLLEY	95/145
BEVERLY HILL COPS	120/160
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARD'S TALES	65/95
CHASE HQ	95/145
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CHUCK YEAGER	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	/189
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	89/139
FIGHTING SOCCER	99/149
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GREAT COURT	145/195
GAZZA SUPER SOCCER	139/179
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	99/149
GUNSHIP	180/239
HARD DRIVIN'	99/149
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
JACK NICKLAUS GOLF	129/189
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	139/179
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MOONWALKER	99/149
MEURTRE A VENISE	/195
NINJA WARRIOR	99/149
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLD	99/149
PASSING SHOT	99/149
PHM PEGASUS	65/95
RICK DANGEROUS	95/145
SUPER WONDERBOY	95/145
STRIDER	95/145
SUFFLEPUCK CAFE	/195
SHINOBI	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
SOCCER MICROPROSE	109/165
TEST DRIVE 2	119/189
TURBO OUT RUN	99/149
THE INTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
THE TRAIN	65/95
VIGILANTE	95/145
WILD STREETS	/175
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
100 % DYNAMITE	145/190
COIN OP HITS	125/159
THRILL TIME GOLD 1	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL.2	160/195
THE STORY SO FAR VOL.4	160/195
STARWARS TRILOGY	160/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
AFTER THE WARS	140/180
ACTION FIGHTER	120/169
ALTERED BEAST	140/195
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	65/95
BOMBER	140/225
BLUE ANGELS	/195
BATTLECHESS	/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHASE H.Q	99/149
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CURSE OF THE AZURE BOND	/269
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/145
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189
DRAGON'S WARS	/225
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON NINJA	95/145
FIGHTING SOCCER	145/185
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GHOSTBUSTER 2	109/160
GALDRAGONS DOMAIN	110/159
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	140/195
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MINI PUT	65/95
NINJA WARRIOR	110/160
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
OIL IMPERIUM	/195
OPERATION WOLF	95/135
POWER DRIFT	129/159
P.H.M. PEGASUS	65/95
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/269
RICK DANGEROUS	99/149
RACK EM	95/145
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
STUNTCAR RACER	195/245
SHOOT EM UP CONST. KIT	195/245
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	165/225
TURBO OUT RUN	110/160
TOOBIN	110/160
TUSKER	129/169
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	/199
T.K.O.	95/145
TEST DRIVE	89/149
ULTIMA TRILOGY	/295
ULTIMA 5	/325
WILD STREETS	120/160
WORLD TOUR GOLF	65/95
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
WINNERS	180
100 % DYNAMITE	169
EPYX ACTION	160
COIN OP HITS	160
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
LES BEST D'US GOLD	149
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
AIRBONE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RUNNING MAN	120
ROBOCOP	95
STRIDER	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
TURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
PRO GOLF	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
ZYBEX	95/
BALLBLAZER	160 K
BLUE MAX	140 K
CRIME BUSTER	160 K
CHOPLIFTER	160 K
DARK CHAMBERS	180 K
DONKEY KONG	120 K
DONKEY KONG JUNIOR	120 K
DESERT FALCON	180 K
ESTERN FRONT	120 K
EAGLE NEST	160 K
FOOD FIGHT	140 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GALAXIAN	140 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
JUNGLE HUNT	120 K
MOON PATROL	120 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
PAC MAN	140 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
TENNIS	140 K
THUNDERFOX	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
WEST PHASER	345
ARMADA	345
AUSTERLITZ	290
A-10 TANK KILLER	345
AMERICAN CIVIL WAR 3	295
ASTERIX	225
APOLLO 18	95
BOMBER	395
BLOOD MONEY	249
BARBARIAN 2	289
BLUE ANGELS	295
BORODINO	295
BATTLE OF BRITAIN	295
BUKODAN	245
BATTLE CHESS	245
COLONEL BEQUEST	445
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CHUCK YEAGER 2.0	295
CHESSMASTER 2000	290
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S OF FLAME	295
DAME GRAND MAITRE	295
DARK CENTURY	269
DON'T GO ALONE	269
DRAKKEN	260
EXPLORA 2	295
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	279
FEARY TALES ADVENTURE	395
FERRARI FORMULA 1	225
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GREAT COURT	269
GHOSTBUSTERS 2	329
GOLD OF AMERICAS	269
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HARD DRIVIN	245
HELLRAIDER	225
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	269
KNIGHT FORCE	265
LEISURE SUIT LARRY 3	365
MECH WARRIOR	289
MANIAC MANSION	289
M1 TANK PLATOON	389
MICRO SCRABBLE	265
MICROPROSE SOCCER	245
NORTH & SOUTH	269
OLIVER ET COMPAGNIE	245
OIL IMPERIUM	245
PICTIONARY	290
POPULOUS	245
SCENERY POPULOUS	89
PC GLOBE	485
PIRATES	295
ROMMEL	295
RICK DANGEROUS	255
RACK EM	145
SHERMAN M4	245
SPACE ROGUE	345
STARTREK 5	445
STARGLIDER 2	345
SIM CITY	245
SPACE QUEST 3	245
SERVE & VOLLEY	145
TEST DRIVE 2	245
U.F.O.	345
ULTIMA TRILOGY	390
ULTIMA 5	295
VETTE	295
WALL STREET	295
WATERLOO	245
XENON 2	249
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
LES JUSTICIERS	245
LES GENS D'OR	245
LES VAINQUEURS	295
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL.1	195
STORY SO FAR VOL.3	195
WEST PHASER	345
AFTER THE WARS	245
ASTATE	245
ARMADA	295
AUSTERLITZ	295
ALTERED BEAST	195
BAD COMPAGNY	245
B.A.T	389
BOMBER	289
BEVERLY HILLS COP	269
BORODINO	345
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
CABAL	199
CHESS PLAYER 2150	289
CHAOS STRIKE BACK	269
CHASE H.Q	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
DOUBLE DRAGON 2	195
DARK CENTURY	265
DRAGON'S OF FLAME	285
DRAKKEN	260
DRAGON NINJA	195
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
F29	199
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II. NF	345
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOST	195
GREAT COURT	245
HOT ROD	245
HARD DRIVIN'	195
HILLSFAR	245
IRON LORD	285
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
KNIGHT FORCE	225
KICK OFF	245
KICK OFF EXTRA TIME	149
LOST PATROL	195
LES INCORRUPTIBLES	199
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MAUPITI ISLAND	289
MANIAC MANSION	269
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA WARRIOR	199
NEVERMIND	195
NORTH & SOUTH	245
OLIVER ET CIE	245
OPERATION THUNDERBOLD	195
OIL IMPERIUM	195
P47	245
PICTIONARY	285
PIRATES	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RICK DANGEROUS	245
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER 2	199
SHERMAN M4	245
SUPER WONDERBOY	195
STRIDER	195
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	195
TENNIS TABLE SIMULATOR	245
TEMPEST	195
TWINWORLD	245
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	195
TV SPORTS	245
ULTIMA 5	289
WILD STREETS	245
WATERLOO	289
XENON 2	245

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

NUT.

PROMOTION

QUICKJOY 2 TURBO 89 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

MAGNUN 4	295
LES BEST D'US GOLD	345
LES VAINQUEURS	295
LES GEN' D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
AFTER THE WARS	245
ARMADA	345
AUSTERLITZ	290
ALTERED BEAST	245
BAD COMPAGNY	245
BOMBER	295
BATTLE SQUADRON	285
BORODINO	295
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
CABAL	245
CHESSPLAYER 2150	289
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHASE H.Q	245
DRAGON OF FLAME	269
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKHEN	260
DRAGON NINJA	245
DONGEON MASTER	295
FULL METAL PLANET	260
FIGHTING SOCCER	245
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GOLD OF AMERICAS	289
GHOSTBUSTERS 2	239
GALAXY FORCE	195
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
HOT ROD	245
HILLSFAR	245
HARD DRIVIN'	195
IRON LORD	289
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	249
KNIGHT FORCE	245
KICK OFF	265
KICK OFF EXTRA TIME	149
LE FETICHE MAYA	245
MANIAC MANSION	285
MICRO SCRABBLE DE LUXE	295
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA WARRIOR	195
NORTH AND SOUTH	259
OPERATION THUNDERBOLD	245
RICK DANGEROUS	245
SPACE HARRIER 2	195
STAR FLIGHT	245
SPACE ACE	395
SUPER WONDERBOY	245
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	245
SHINOBI	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
TWINWORLD	245
TURBO OUT RUN	245
TEST DRIVE 2	285
TV SPORTS	345
WILD STREETS	265
WATERLOO	289

APPLE 2

ARCADE MEGA HIT	350
ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
CURSE OF THE AZURE BONDS	350
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
CONFLICT IN VIETNAM	295
CRUSADE IN EUROPE	295
DRAGON WARS	350
DECISION IN THE DESERT	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
PIRATES	295
RISK	345
ROGER RABBIT	295
SHOGUN	390
SILENT SERVICE	295
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	249
SILPHEED	295
SILENT SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
PISTOLET PHASER + 3 JEUX	349
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
AMERICAN BASEBALL	295
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	255
ACTION FIGHTER	255
BOMBER RAID	295
BLACK BELT	255
CLOUD MASTER	295
CASINO GAMES	295
CYBORG HUNTER	255
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
F16 FIGHTER	195
GHOSTBUSTERS	255
GALAXY FORCE	295
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
KENSEIDEN	295
KUNG FU KID	255
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
OUT RUN 2D ET 3D	295
PSYCHO FOX	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PRO WRESLING	255
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
ROCKY	295
SPELLCASTER	295
SHINOBI	295
SECRET COMMAND	255
SPACE HARRIER	295
TENNIS ACE	295
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
THE NINJA	255
VIGILANTE	295
WORLD SOCCER	255
WANTED	295
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	295
YS	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO : + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	690
ALPHA MISSION	325
BALLOON FIGHT	285
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	285
DONKEY KONG	185
DONKEY KONG 3	185
EXCITEBIKE	325
GALAGA	325
GUN SMOKE	325
GHOST'N'GOBLINS	325
GOONIES 2	345
GRADIUS	325
GOLF	285
IKARI WARRIOR	345
ICE CLIMBER	285
ICE HOCKEY	285
KID ICARUS	345
KUNG FU	285
LIFE FORCE	345
LEGEND OF ZELDA	385
MEGA MAN	345
METROID	345
MACH RIDER	325
PUNCH OUT	345
PINBALL	285
POPEYE	185
PRO WRESTLING	325
ROBO WARRIOR	345
RUSH' N ATTACK	345
RC PROAM	325
RAD RACER	345
SECTION Z	345
SOCCER	285
SLALOM	285
SUPER MARIO BROS	285
SUPER MARIO 2	385
TRACK AND FIELD	385
TIGER HELI	325
TROJAN	325
TOP GUN	345
TENNIS	285
URBAN CHAMPION	285
VOLLEYBALL	285
WIZARD WARRIOR	345
WRESTLEMANIA	345
XEVIOUS	345

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5	
3''5 SF/DD,LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5''1/4	
5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3'', LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STE	N.C.
1040 STF + MONITEUR MONO	N.C.
1040 STF + MONITEUR COULEUR	N.C.
MEGA ST1	N.C.
MEGA ST2	N.C.
MEGA ST4	N.C.
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
LECTEUR EXTERNE 3''5 DF	990
LECTEUR EXTERNE 5'' 1/4	1790
MONITEURS :	
MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1425	2490
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 COMPLETE	1990
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
DIVERS :	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
RUBAN COULEUR LC 24/10	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
PORTFOLIO ATARI :	
PORTFOLIO	2990
ACCESSOIRES	N.C.
AMIGA :	
AMIGA 500	N.C.
CABLE PERITEL	150
LECTEUR EXTERNE 3''5	990
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445
SPEEDKING SEGA	145
CONTROL STICK SEGA	145
SPEEDKING NINTENDO	165
MAX NINTENDO	295
NES ADVANTAGE NINTENDO	395

RESERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES / PRIX

_____

_____

_____

_____

Participation aux frais de port et d'emballage . . . . . + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer . . . . .
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

CAPITAINE PIXEL

AMSTRAD CPC

COMMODORE 64

SPECIAL RETRO

Les bons jeux nous accompagnent toute notre vie, les mauvais rejoignent la fosse commune de l'échec et de l'oubli. Voici un bref survol de la pérennité de nos engouements sur CPC et C64...

Micro News : Ohé, vieux cachalot, si on se faisait une petite veillée-souvenir autour d'un CPC et d'un C64 ?

Capitaine Pixel : D'accord, pour une fois ! Certain qu'une grande partie de la production ludique actuelle ne vaut pas un kopeck - même gorbatchevien - en comparaison des grands ancêtres !

Micro News : On béguine par les jeux d'aventure ?

Capitaine Pixel : No problem ! Vous vous souvenez des **Passagers du Vent**, adapté de la BD du même nom signée Bourgeon ? Quel barouf ! Il faut dire que ce logiciel était admirablement servi par de superbes graphismes et une musique suave. Un tout aussi retentissant succès attendait **L'Arche du Capitaine Blood**, d'Exxos. Rien de moins que révolutionnaire, ce jeu vous entraîne aux confins de la galaxie à la recherche de vos clones...

Micro News : En ces temps-là, un autre pilier du genre faisait son apparition...

Capitaine Pixel : Je sais tout, je suis partout : c'est **Le Manoir de Mortevielle**, de Lankhor...

Micro News : Vous y avez collaboré ?

Capitaine Pixel : Evidemment ! Une énigme bien ficelée qui vous entraîne dans des lieux fantastiques... Et une ambiance, je vous dis pas. Avec de tels graphismes et de tels bruitages, on ne pouvait que s'y laisser prendre...

Micro News : Vous n'auriez pas quelque chose de moins aristo?

Capitaine Pixel : Oh que si ! L'adaptation du jeu d'arcade **Operation Wolf**, signée Ocean. Une parfaite réussite même si la mitraillette du jeu de café n'existe plus... A noter qu'il existe une version compatible pistolet optique pour CPC.

Micro News : Encore plus saignant...

Capitaine Pixel : Joyeux bouchers, **Barbarian 1 et 2** vous en donneront pour votre argent : le premier s'oriente principalement vers le combat, le second donne une place prépondérante à l'aventure. Mais tous les deux invitent le joueur à cogner sur tout ce qui récalcitre... Avec humour, d'ailleurs.

Micro News : C'est pas du gore, mais ça y ressemble. Et des jeux à tableaux multiples, je suppose qu'il en existe des corrects ?

Capitaine Pixel : Bien sûr ! **Fruity Franck**, par exemple, qui fut un cador parmi les jeux de café. Vous collectez des fruits et faites tomber des pommes sur les vilains pas beaux qui font rien qu'à vous embêter...

Micro News : Ouais, j'ai peur que cela ne dépasse votre compréhension...

Capitaine Pixel : I beg your pardon ? Un vieux marsouin comme bibi, un allumé de la dalle en pente, ça sait reconnaître le jeu le plus flashant, et pour moi **Boulder Dash** tient la rampe. Cette antiquité de First Star qui ne prenait que 29 Ko de mémoire en a rendu fou plus d'un : vous devez aider un mineur à déblayer des pierres, à creuser sempiternellement la terre pour collecter des diamants. Plus on avance et plus la stratégie prend de l'importance. Génial à l'infini.

Micro News : Côté shoot'em up, kekchose ?

Capitaine Pixel : Un peu ! Le génialissime Raffaele Cecco nous a pondu les **Cybernoïd 1 et 2** édités par Hewson. Aux commandes de votre vaisseau, vous devez récolter des armes, des boucliers, des mines etc., qui vous permettront de passer au niveau supérieur. Graphismes, sons ou animation - tout est super. Beaucoup moins connu, mais tout aussi fantastique : **Bedlam**. Au gré d'un scrolling vertical, vous pénétrez dans un décor qui pullule d'ennemis. Géant !

Micro News : Et si on en venait à la réflexion/stratégie...

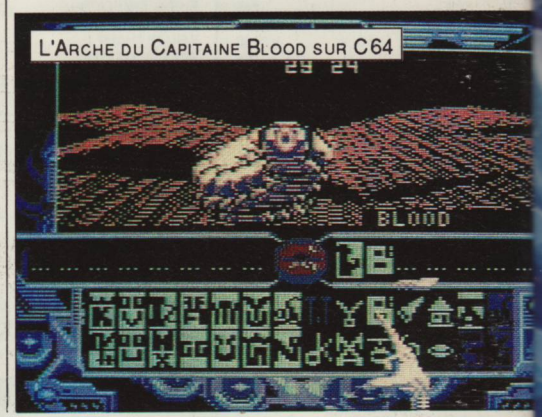
Capitaine Pixel : Je veux ! Il y a **Cyrus 2 Chess** d'Amsoft (uniquement sur CPC) qui se révèle être un très bon jeu d'échecs - alors que **Chess Master 2000** remporte la palme sur C64. Plus stratégique, je peux vous proposer **The Sentinel**, signé Firebird. Vous vous déplacez dans un monde en 3D et puisez de l'énergie de-ci de-là, sans vous faire repérer par la sentinelle...

Micro News : Garde-à-vousse!

Capitaine Pixel : Repos ! Vous allez défatiguer vos yeux à l'aide d'un nouveau fanzine nommé **Amstrad and Co**. Réalisées par Olivier Petit, ces cinq pages comportent tests et aides divers. Si vous êtes intéressé, contactez Olivier Petit, 23, rue Honoré-Daumier, 13280 Raphele-les-Arles.

Micro News : Merci pour vos précieux conseils et rendez-vous le 15 mars pour la suite de notre quête des bons vieux succès de naguère - et même de jadis...

Capitaine Pixel : So long, old chap !



L'Arche du Capitaine Blood sur C64

Barbarian 2 sur C64

TOWER
OF
BABEL
• Du jamais vu sur vos écrans
• Un incroyable jeu interactif de stratégie
• Des graphismes somptueux en 3D
• Un éditeur de tableaux et contrôle du jeu en temps réel
• Plus de 100 constructions
Disponible sur Atari ST et Amiga
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris.
Tel: (1) 45 26 44 14
RAINBIRD

SEX MACHINES

SEX'EM UP

Finis les strip-pokers miséreux où l'on peut tout juste espérer voir poindre le bout d'un sein à l'issue d'une demi-heure de jeu acharné - voici venir la réalité virtuelle : des images tridimensionnelles de synthèse que l'on peut toucher !

Vous avez dit toucher ?
- J'ai dit toucher.
- Mais, euh... sexuellement, cela ouvre des horizons intéressants, non ?
- Beaucoup plus que cela, écoutez plutôt...

LE RETOUR DE JASON

Il était une fois... un jeune Américain de vingt-trois ans qui s'appelait Jason Lanier et qui dirigeait en Californie la firme VPL's (Visual Programming Language Research). Et maintenant VPL's commercialise des périphériques pour ordinateurs d'un genre un peu nouveau : des gants, des visières et des combinaisons qui, connectés à un Macintosh et à une station *Silicon Graphics* avec le logiciel *Body Electric*, permettent de pénétrer dans le monde tridimensionnel des images de synthèse !

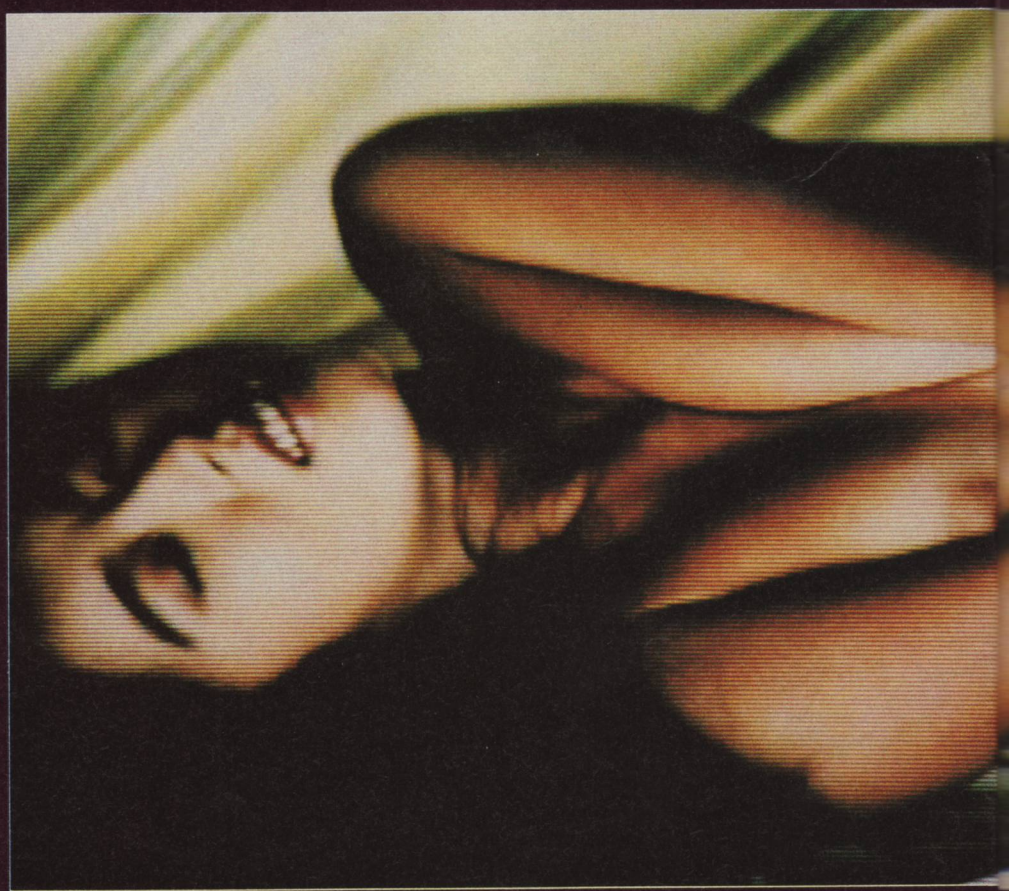
- Le **Dataglove** (gant de données) intègre une série de capteurs électrosensoriels qui permettent de visualiser sur l'écran l'image 3D de la main.

- L'**Eyephone** est constitué d'une visière dotée de deux écrans à cristaux liquides - chaque œil a le sien - sur lesquels s'affiche en relief un décor en images de synthèse généré en temps réel par le système. *Eyephone* a été équipé de capteurs qui déterminent la position du visage, si bien que lorsque l'expérimentateur incline la tête dans un sens ou un autre, on constate l'immobilité parfaite du décor : seul le cadre de l'image enregistre alors des changements - comme dans la réalité. Grâce au *Dataglove*, il est alors possible d'attraper les objets-images, de les toucher, de les caresser...

- Le **Datasuit** regroupe le *Dataglove* et l'*Eyephone* dans une combinaison très sophistiquée qui permet une communication interactive dans le même univers virtuel entre deux personnes équipées, et ce même à distance.

JEUX INTERDITS VERSION 3D

Le prix de ces équipements est encore très élevé : 8 800 dollars pour le *Dataglove* et 480 000 dollars pour l'ensemble **RB2** (*Reality Built For Two*) qui regroupe deux équipements complets. Mais le but des concepteurs est d'arriver à des prix abordables afin de toucher le marché de l'éducation et des loisirs avec des modèles plus performants, qui simuleront encore mieux la sensation du toucher. Il sera donc possible dans les prochaines années



de pénétrer littéralement dans les univers imaginaires et d'y rencontrer des adversaires qui vous apparaîtront sous la forme de leur choix : monstre, dragon, démon, sorcier ou... créature de rêve ! Tout sera alors envisageable et il sera même possible de réconcilier loisirs et éducation dans un fabuleux cours d'éducation sexuelle qui permettra en un temps record d'acquérir l'expérience d'une vieille courtisane !

Un seul hic. Imaginez que vous rencontriez sur minitel une gente demoiselle qui se révèle posséder, comme vous, une combinaison *RB2*. Vous décidez aussitôt de vous rencontrer, par modem interposé, dans un univers aussi imaginaire que sensuel et vous passez alors un... très grand moment. Pour vous apercevoir ensuite que celle qui vous a conduit ainsi au septième ciel des jeux interdits de la 3D n'est autre que votre voisine de palier - celle qui n'a plus toutes ses dents et qui a du poil au menton ! Nobody's perfect...

Eric Satyre

N.B. - Les photos d'illustration sont les digitalisations sur MSX2+ que je vous avais promises le mois dernier. Si vous êtes anti-MSX, il vous suffit de prononcer trois fois la formule "Abracadabra" pour les voir se transformer en de superbes digits d'Alice Sapritch.

Comment ? Aucun volontaire pour la belle Alice ? Tout le monde adore le MSX ? Comme c'est étrange...

MICRO COQUILLES

Un mot ou une lettre pour d'autres - et l'affaire est faite ! Décidément le monde de la micro déborde de poètes inconscients... Où dorment les scientifiques purs et durs ?

OPERATION THUNDERBOLT

"Sont également indiqués les articles que détiennent les horreurs"

Apparemment, les "horreurs" en question désignent ici les soldats que vous commandez. Eclair de lucidité ou antimilitarisme primaire ? Les auteurs se lanceraient-ils dans l'intoxication idéologique subliminable?

VOYAGER

"Il est à noter que le robot ne possède q'un lévitateur de faible puissance nécessitant un plan capable d'opposer une résistance égale à la force qu'on lui applique."

Ciel ! Un exercice de maths dans la notice de mon jeu ! Jusqu'où les profs pousseront-ils la persécution ?

NINTENDO DEGAINE

Un de nos confrères - qui s'était déjà fait remarquer il y quelques mois en faisant un numéro "spécial 69" - a récidivé dans son numéro de février en annonçant en couverture des scoops invisibles à l'intérieur, et avec le passage suivant : "Nintendo, de son côté, après de longues hésitations et peu désireux de voir les autres, et particulièrement Sega, occuper toute la place, s'est enfin décidé à sortir la sienne."

Tout ça ne nous dit pas qui a la plus grosse - de Nintendo ou de Sega... Ce qui est fort dommage pour nos lectrices, qui attendaient avec impatience cette indispensable précision pour faire leur choix entre les deux consoles. Et Nec ? Et Konix, Atari, Commodore et tous ceux qui vont sortir leur... console ? Il faudrait voir, comparer et soupeser avant l'achat définitif, grave de conséquences ! Comme l'a dit un jour Yvette Roudy : "Je suis pour l'égalité des sexes, et en tant que ministre je prendrai moi-même les mesures..." (authentique).

BLAGUES A PART

- Monsieur le commissaire, annonce un mari éperdu, je viens vous déclarer la disparition de ma femme. Elle était sortie pour promener le chien et voilà une semaine qu'elle n'est pas rentrée à la maison.
- Pouvez vous me donner son signalement ?
- Euh... Elle est blonde. Non, rousse... Pas très grande... Pas vraiment petite non plus, et elle a les yeux verts. Non, bleus... Non, verts... Enfin je crois !
- Bien, dit le commissaire en soupirant. Et le chien, il était de quelle race ?
- Briard. Soixante-dix centimètres au garrot, poil fauve clair, truffe moite, yeux marrons foncés, légère cicatrice sous le menton, numéro de tatouage 25 674 BZ 985...

Un explorateur chevronné va bientôt se marier :
- Quel est ton vœu le plus cher ? lui demande sa fiancée.
- Mais que tu sois aussi vierge qu'une forêt, mon amour !

Un mendiant sonne à la porte d'une femme revêche qui lui ouvre et demande :
- Qu'est-ce que vous voulez ?
Pour l'apitoyer, il lui dit :
- Comme vous voyez, ma bonne dame, j'ai perdu un bras.
Elle hausse les épaules et s'écrie en refermant la porte :
- Il n'est pas ici !

Un clochard meurt tellement de faim qu'il en est réduit à manger son chien. Il fait quand même un bon repas, puis, contemplant le tas d'os qu'il a jeté, il soupire :
- Ah ! Pauvre Médor, comme il se serait régalé !

Un client espagnol vient de s'installer dans un petit hôtel proche de la gare d'Austerlitz. Le soir même, il rentre très tard. Le veilleur de nuit, à moitié endormi, demande :
- Qui c'est ?
Le client répond :
- Juan Pepe Antonio Perez Gonzalez.
- Très bien, entrez tous !

Un optimiste a de l'eau jusqu'à la ceinture car son appartement est inondé, et le plombier tarde à venir. Soudain, il lance à sa femme, réfugiée sur l'armoire :
- On peut dire qu'on a de la chance, c'est de l'eau chaude !
(Gilles Roche)

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à *Micro News (Blagues à part/Micro-Coquilles), 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre.* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).

LA PAGE DECHIREE PAR LIDWINE

... BEAU GACHIS ... ET TOUJOURS AUCUN RÉSULTAT!... ENTENDS-MOI ENFIN ELVON : IL EST ENCORE TEMPS DE PASSER PAR LA DOUBLE TERRE ...

FERME-LA FURVAN ! OCCUPEZ-VOUS D'ABORD DES BLESSÉS. ENSUITE EMMENE TOUT LE MONDE JUSQU'AU MONT BRALTAR. JE VOUS Y RETROUVERAI DÈS QUE J'EN AURAI TERMINÉ ICI !...

?

...ÉCOUTE-MOI SANS M'INTERROMPRE ELVON... COMME TU LE SAIS, DANS LA NUIT DES TEMPS, LES DIVINS DU CIEL, PAR VENGEANCE FRATRICIDE, DÉCOCHÈRENT VERS LA TERRE UNE FLÈCHE ENSORCELÉE, L'ÉPHÈBIR, AFIN DE LUI EN MEURTRIR LE COEUR... CE SERAIT SON VENIN QUI EMPOISONNE DEPUIS, L'ESPRIT DE TOUS LES ÊTRES PENSANTS...

AAAH!!

DEMON!!

L'ÉPHÈBIR!

GLOIRE GLOIRE À TOI GRANDE TERRE ! LE JOUR D'APAISEMENT EST ENFIN ARRIVÉ... LA DÉBLESSURE S'ACCOMPLIT !

...SANS DOUTE NE S'AGIT-IL QUE D'UN MYTHE... POURTANT AVANT TROIS LUNES, LES NATIONS MULTINES SE RÉUNIRONT EN PLACE D'UN TRÈS ANCIEN TEMPLE ARUIITE, ÉRIGÉ, DIT-ON, SUR LA PLAIE VIVE PROVOQUÉE PAR CET AIGUILLON FUNESTE...

...CE N'ÉTAIT PAS UNE LÉGENDE !!!

VIE ÉTERNELLE À TOI GRANDE TERRE ! QUE PÉRISSENT TES GERMES MALFAISANTS ET QUE TA DÉCHIRURE, SOUS NOS MAINS APPOSÉES, SE REFERME SUR LA PAIX DE TON VENTRE ! GLOIRE ! GLOIRE !...

FABULEUX ! C'EST FANTAS... HÉ VOUS !...

...THABANE DISAIT QU'IL N'EST DE MEMBRE INFECTÉ DONT LA TORPEUR N'ÉPARGNE LA SOUFFRANCE !...

...PAR LEUR MAGIE, LES MULTINS ESPÈRENT EXTRAIRE CETTE ARME REDOUTABLE DES ENTRAILLES TERRESTRES... POUR EN ENRAYER LA LÉTHARGIE, CERTES ... MAIS AUSSI POUR ASSOUVIR UN DESSEIN INAVOUABLE ...

...MAIS IL DISAIT AUSSI QU'AIDER AU SOMMEIL SUFFIT LORSQUE CELUI-CI SE REBELLE...

3

A suivre...

...maintenant, découvrez la 1ère double simulation !

TENNIS Cup

AMIGA SCREENS

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.

UN REALISME JAMAIS ATTEINT
—Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
—Un double écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.

TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRÉSENTS.
—Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
—Tous les effets : lift, coupé et plat.

TOUS LES TYPES DE JEU.
—simple, double, entraînement.
—match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
—1 ou 2 joueurs.
—durée d'un match paramétrable.
—32 adversaires vraiment différents.
—1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.

3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner

LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

RESTONS FRANÇAIS !

Créée fin 85 par Gérard Gros, la société SISTEME attaque le marché américano-nippon des grosses machines d'arcade avec *Punk and Jump* et surtout *Ballarena*, un jeu qui révolutionne le concept du casse-briques !

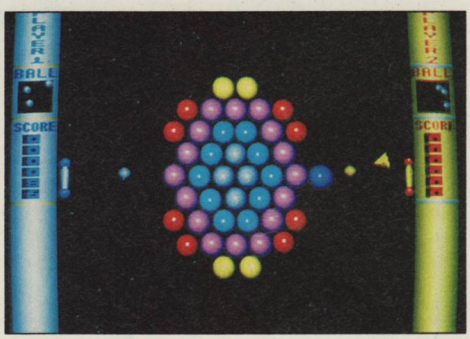
Y'a des grosses têtes dans Micro News ! Après Tony Takoushi et son jeu *Hyperforce*, François-Yves Bertrand - collaborateur du journal - qui est chef de projet, concepteur et développeur dans la société SISTEME, a créé avec un graphiste et un musicien-programmeur deux jeux pour machines d'arcade.

PUNK AND JUMP

Présenté au salon Amusexpo de l'année dernière, **Punk and Jump** est un shoot'em up 3D à la sauce *Space Harrier* où l'on rentre dans un univers fou rempli de drôles de petits monstres et où les montagnes - colorées comme des sucres d'orge - font penser au pays de Cocagne. SDR, le héros, est un gentil punk à crête rouge avec une épingle à nourrice en guise de boucle d'oreille et un penchant pour la boisson qui lui permet de jeter des canettes vides sur tous les méchants de service. Normal, ils ont enlevé ses copines... Vous devrez ramasser bonus et armes secrètes sur cette étrange planète à l'espace illimité. Le temps, par contre, vous sera compté tout au long des 32 différents tableaux, que vous pourrez aborder selon huit niveaux de difficulté.

BALLARENA

Ballarena est un jeu très impressionnant. Il rappelle *Arkanoïd*, mais il transcende tellement le genre casse-briques qu'il en devient aussi original qu'attachant. On peut jouer seul ou à deux en simultané, chaque joueur ayant sa raquette personnelle et une ou plusieurs balles qui peuvent être récupérées par l'adversaire. Deuxième innovation, et de taille, le déplacement des raquettes n'est plus rectiligne mais circulaire ! Les raquettes tournent autour des "briques" qui sont elles aussi transfigurées puisqu'il s'agit de graphismes en Ray-Tracing, d'images digitalisées et de dessins au point par point en 256 couleurs ! La poignée dite "d'*Arkanoïd* " prend alors tout son sens puisque l'on garde la faculté de viser en choisissant le point d'impact sur la raquette.



Ballarena comporte 64 tableaux et propose une phase de challenge - un tir sur cible mouvante - tous les quatre tableaux (lors du jeu normal les raquettes peuvent se chevaucher ou se croiser ; lors du challenge, les raquettes ne se croisant plus, il faut se battre pour trouver la position de tir idéale et y rester). Innovation encore : en phase de jeu normale, lorsqu'un bonus apparaît pour la première fois il est accompagné d'un texte en français vous renseignant sur son utilité et surprise ! Il se révèle parfois être un malus... Les qualités sonores reposent sur l'utilisation de sons digitalisés et permettent la restitution d'une vingtaine de bruitages et de cinq thèmes musicaux. Enfin ce jeu, développé en six mois par le trio en furie désormais baptisé 3FR, utilise une carte logique développée par SISTEME, capable de générer des images allant jusqu'à 1056 sur 256 en 256 couleurs, avec 8 méga-octets possibles de ROM.

Avec ces deux jeux, la société SISTEME fait une brillante entrée dans l'univers clos des grandes machines d'arcade. A quand l'adaptation sur console ou ordinateur de *Punk And Jump* et *Ballarena* ?

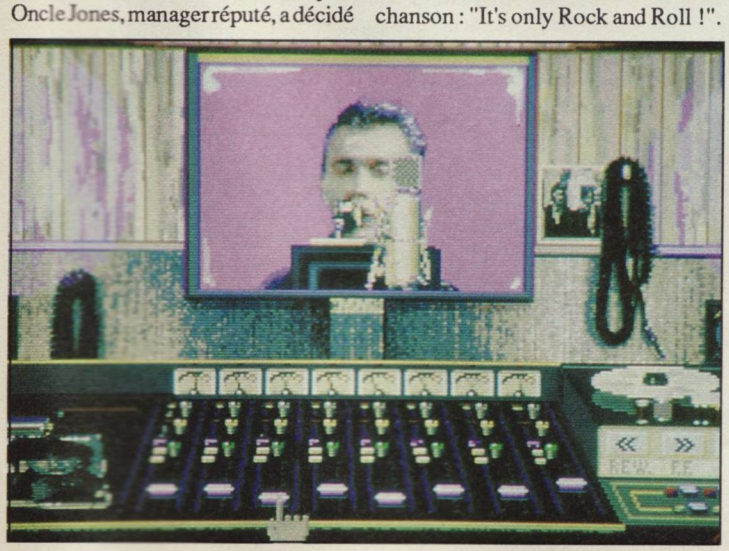
Pinball Willy

FOOT OF THE CENTURY !

Encore un ! Ça commence à bien faire... On aura eu droit à tout : simulations de management soporifiques, jeux d'arcade craignos et même questionnaires "prizdeutêt" façon Trivial Pursuit. Mais cette fois, les programmeurs de **Manchester United** ont eu la bonne idée de mélanger les deux premiers ingrédients de façon positive. Je sais que ça va vous étonner, mais ça pète ! Moi qui ne supporte pas plus le football, les hooligans ou les canettes de bières que les ahanements de Francis Lalanne, je dois bien avouer que pour la première fois de ma vie, j'ai éprouvé un certain plaisir à voir courir une bonne vingtaine de sportifs poilus derrière un morceau de cuir noir et blanc de forme sphérique. In this soft, vous exercez le capitanat de l'équipe de Manchester et votre but est de remporter la League Cup. Pour cela, vous allez fourguer vos mauvais joueurs, en acheter de meilleurs - que vous entraînerez pour améliorer leurs points faibles - et jouer des dizaines de matchs contre l'ordinateur ou contre un copain. Les matchs se présentent en vue de trois quarts selon un scrolling multidirectionnel qui dévoile au passage les gradins et les supporters qui s'y trouvent. Les graphismes réussis et l'excellente jouabilité incluent tous les aspects du football (penaltys, corners, fautes, tackles, têtes, blessures etc.). Côté gadgets, vous pouvez lire un résumé de vos exploits dans les journaux sportifs. De plus certains buts vont être rediffusés sur écran géant, et le tirage au sort des équipes a lieu en direct à la télévision. Le tout devrait sortir sur toutes les machines (y compris l'Archimedes !) dès le mois prochain. Amateur de foot ou pas, préparez-vous à un choc !

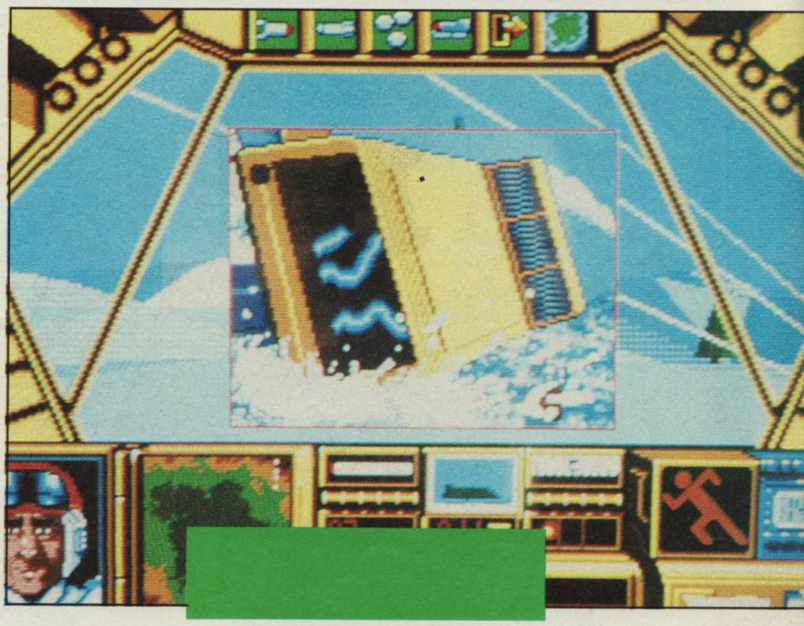
I WANNA BE A ROCK STAR

Salut les p'tits clous ! Top 40 ! Voici spécialement pour vous le nouveau clip d'Infomédia : **Rock Star** - du fun, du rock, du speed, ça va déménager sec. Go dance ! Be-bop-a-lula ! Le showbiz enfin sur vos écrans comme si vous y étiez, un must des étoiles dans votre galaxie. Dingue ! Envolez-vous vers la gloire, les meufs et le fric... Revivez les flips et le stress des stars - un concert foiré à la MJC de Pantin et votre carrière sent le roussi ! Maman, adieu la Ferrari, les filles et la villa à Palma de Majorque... Après cette intro distordante, causons du jeu. Oncle Jones, manager réputé, a décidé de se consacrer désormais à son passe-temps favori : la culture des orchidées. Il lègue son vieux bureau, son fichier d'adresses et 10 000 F au premier qui voudra reprendre le flambeau. One, two, three, soyez le nouveau Barclay du Rock and Roll. A vous de choisir des interprètes, les titres de vos futurs hits et de gérer vos poulains pour qu'ils deviennent des étoiles mondiales. Attention aux galères pas possibles et aux contacts véreux - les requins ont les dents longues dans ce milieu... Enfin un logiciel intelligent qui mêle adroitement jeu de rôle, simulation et arcade. Comme le dit la chanson : "It's only Rock and Roll !".



GRENOBLE!

Micro News et la ville de Grenoble s'associent pour vous offrir 50 entrées gratuites au **2ème Salon Européen de la Bande Dessinée** qui se déroulera du 29 mars au 1er avril à... Grenoble. Pour ce faire, il vous suffit d'écrire le plus rapidement possible à : *Micro News, Salon de la Bande Dessinée, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre* - en indiquant très lisiblement votre nom et votre adresse. Les plus rapides d'entre vous recevront une invitation par retour de courrier.



MIDWINTER

A la suite d'une collision avec une météorite géante, la Terre entre dans une nouvelle ère glaciaire... Température extérieure : - 25°, deal cassé pour Findus et Vivagel ! Le niveau des océans monte, la neige tombe, la glace se forme et relie des îles jusqu'ici éparpillées. Désormais, l'archipel des Açores ne constitue plus qu'un seul et même continent recouvert de neige et de glace, où les derniers survivants se terrent pour échapper à la rigueur du climat. Seul au début du jeu, vous allez devoir constituer une équipe capable de porter un coup fatal à l'ennemi.

Les programmeurs ont réussi un véritable tour de force en créant un continent entier en trois dimensions, que vous pourrez explorer à skis, en buggy et même en deltaplane ! Tout y est : habitations, églises, centrales électriques, garages, hôpitaux etc. Jamais on n'a vu quelque chose d'aussi complet, d'autant plus que l'aspect visuel du logiciel se montre aussi réussi que son aspect stratégique. Chaque personnage rencontré a un caractère qui lui est propre, un passé, et des aptitudes dans divers domaines (conduite, ski, réparation...). Mieux, certains membres de l'équipe ne peuvent pas se sentir, ce qui vous oblige à répartir vos compagnons en fonction de leurs affinités avec les personnes que vous souhaitez recruter ! Rendez-vous très bientôt pour un test complet de ce soft qui fera date, sans l'ombre d'un doute, dans l'histoire de la micro.

MICRO FAMILIALE 90 : LES PRIX BAISSENT !

Nous avions pesté haut et fort dans le numéro de novembre contre les prix pratiqués en micro-informatique familiale. Aujourd'hui, bingo ! Plusieurs fabricants et distributeurs baissent leurs prix.

Nous leur dédions ce premier numéro bimensuel, avec toutes nos félicitations, accompagnées de cette pensée de Beaumarchais : "Sans la liberté de blâmer il n'est point d'éloge flatteur". Puisqu'après les remontrances, voici venir la saison des compliments...

NINTENDO

Dans notre guide des consoles et ordinateurs de décembre, nous reprochions à Nintendo de ne pas avoir importé beaucoup de cartouches en 89 - un état de fait dû en partie à la pénurie de composants qui a sévi l'année dernière. Cette lacune semble aujourd'hui comblée, puisque beaucoup de nouveaux titres sont arrivés sur le marché depuis Noël, parmi lesquels de nombreux chefs-d'œuvre (*Wrestlemania, Life Force, Track & Field 2, Wizards & Warriors* etc.). Depuis le 1er mars, le prix de la **console Nintendo NES** a baissé : elle est désormais vendue à **749 F** - prix conseillé.

SEGA

La seule chose que nous ayions jamais reprochée à Sega était de ne pas permettre aux éditeurs autres que "maison" de développer pour leurs consoles. Cet état de fait est désormais révolu puisque US Gold, Grandslam, Mirrorsoft, Titus et sans doute bientôt Virgin Mastertronic, ont été autorisés à développer pour Sega. En Europe, le parc actuel de consoles Sega est estimé à un million d'unités et les espérances de ventes pour 1990 sont de 1, 7 million de consoles. Afin d'accélérer cette pénétration, Sega vient de baisser depuis le 1er mars le prix de la **console Master System** à **749 F** - prix conseillé - (cette console possède en mémoire morte le jeu *Hang On*).

NEC

La **console Nec**, distribuée en France par Sodipeng, baisse de 300 F et passe à **1490 F**. Et comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, Sodipeng annonce une prochaine baisse de prix sur une grande partie des jeux Nec - qui devraient bientôt être vendus à des prix avoisinant les 300/350 F. Et toutes les nouveautés sortiront dorénavant en France exactement en même temps qu'au Japon !

COMMODORE

Le 1er février dernier, Commodore a baissé le prix de six produits de la gamme Amiga 500 :

- L'unité centrale **Amiga 500** 512 Ko voit son prix diminué de 300 F et passe à **3690 F**.
- La configuration **Amiga 500 avec moniteur couleur et extension-mémoire** 512 Ko baisse de 20% : **7180 F**.
- Le **moniteur couleur** haute résolution A 1084 va coûter 500 F en moins et passe donc à **2500 F**.
- L'**extension-mémoire 512 Ko + horloge** baisse elle aussi de 500 F et passe à **990 F**.
- Le **Starter Kit** (package loisirs et initiation) est désormais vendu **3990 F**, au lieu de 4290 F.
- Le **Home Office Kit** (solution bureautique évoluée) sera distribué au prix de **4290 F** - au lieu de 4790 F.

Tous ces prix sont des "prix conseillés" par les constructeurs ou les importateurs. Beaucoup de revendeurs rognent sur leur marge (qui n'est pas pourtant pas excessive - voir l'article de novembre) et de ce fait vendent à un prix inférieur.

J.-M.B.

LES LOGICIELS

Les éditeurs ne peuvent malheureusement pas encore baisser le prix des logiciels, car les volumes de ventes sont encore trop faibles alors que les produits vont de plus en plus vers la sophistication. Les pertes dues au piratage rogneraient jusqu'à 30% des bénéfices, obligeant les éditeurs à "monter" leurs prix en conséquence. En plus de la TVA (Taxe sur la Valeur Ajoutée) à 18.60%, nous payons donc une TVP (Taxe sur la Valeur Piratée) de 30%. Danke schön, messieurs les pirates !

LE 15 MARS DANS MICRO NEWS !

Harricana est là ! - Stop -
Exclusif : le test complet du premier jeu pour la console **Konix** ! - Stop -
Amstrad is beautiful : interview **Marion Vannier** - Stop -
Banc d'essai : **Stacy**, le ST portable - Stop -
Bike, sex and beer : **Harley-Davidson**, the road to Sturgis - Stop -
Previews : **Crackdown, Paradroid' 90, E-Motion, Leisure Suit Larry 3...**

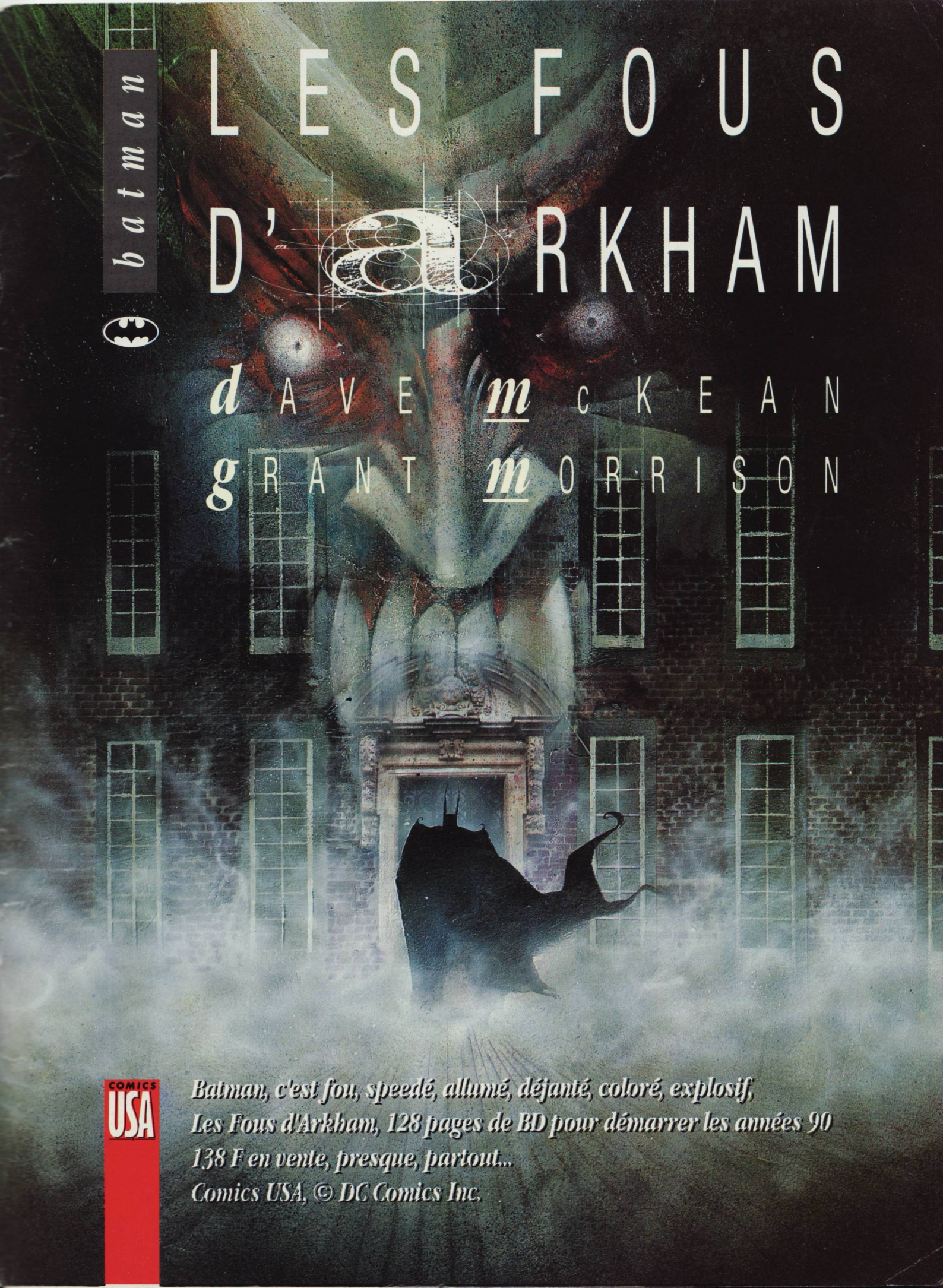
Rédacteur en chef : Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint : Georges Brize
Secrétaire de rédaction : Jean-Henri Derveaux
Rédaction : Jean-Pierre Labro, Marc Lacombe
Directrice de la publicité : Isabelle Berté
Assistante de publicité : Catherine Peyrot
Secrétariat : Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique : Jean-Yves Zagnoni
Maquettiste : Sylvie Da Silva
Abonnements : Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro : Sylvain Allain, Jérôme Darnaudet, Patrick Gallo, Mourad Krim, Laurent, Vincent Levet, Eric Lux, Alex Nédélec, Marc Brothers, Olivier Martineri, Ludovic Monnerat, Olivier Noël
Correspondants permanents à l'étranger : Kelly Beswick, Kati Hamza, Gordon Houghton , Tony Takoushi (GB), Fred Schaerlig (RFA), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations : Carali, Coucho, Cuneo, Jaap, Larbi, Lerouge, Lidwine, Rasheed
Photogravure : Photocop
Impression: Rotolaf
Dépôt légal : 1er trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47.25.72.75
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes : Sordiap (numéro vert : (1) 05.34.84.20, terminal E87)
Membre inscrit à l'OJD
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990

batman

LES FOUS D'ARKHAM

dave mckean

grant morrison



COMICS USA

Batman, c'est fou, speedé, allumé, déjanté, coloré, explosif,
Les Fous d'Arkham, 128 pages de BD pour démarrer les années 90
138 F en vente, presque, partout...

Comics USA, © DC Comics Inc.

BONDISSEZ D'ILE EN ILE DANS LE JEU D'ARCADE DE TAITO!

ENFILEZ VOUS CHAUSSURES MAGIQUES, ENTRAINEZ VOUS À LANCER DES ARCS-EN CIEL ET AVENTUREZ VOUS DANS

L'ILE DE DOH.

ATTAQUEZ DOH, ALORS QU'IL VOUS ATTAQUE À GRANDS COUPS DE MITRAILLETTES. VOUS FERIEZ MIEUX D'ÊTRE

RAPIDE... L'EAU MONTE!

IL N'Y A PEUT-ÊTRE QU'UN SEUL MOYEN DE VAINCRE LES CRÉATURES VICIEUSES DE

L'ILE DES INSECTES:

TROUVER LA COUPE DE LA DESTRUCTION ... IL FAUDRA QUE VOUS SOYEZ VRAIMENT HABILE AVEC VOS ARCS-EN-CIEL POUR SURMONTER LES

TERRIBLES COCCINELLES,

LES ARAIGNÉES, LES CHENILLES ET ... LA RUCHE TOUTE ENTIÈRE!

OH, NON,

SI SEULEMENT, JE POUVAIS RETOURNER VOIR LES ABEILLES! ELLES SONT JUSTE DE PETITS MONSTRES BOURDONNANTS COMPARÉES À CES TANKS, CES AVIONS ET HÉLICOS SUR

L'ILE DES COMBATS.

OUI, IL EST TEMPS DE BATTRE CES GARS À LEUR PROPRE JEU ET DE DÉCOLLER ... MAIS COMMENT FAIRE

POUR VOLER?
PROCHAIN ARRÊT -

L'ILE DES MONSTRES -

DÉCOUVREZ VOUS-MÊME CE QUI SE PASSE QUAND DES FANTÔMES, DES TROLLS, DES SQUELETTES ET DES VAMPIRES VOUS INVITENT À DINER ... IL EST TEMPS DE REPRENDRE LA ROUTE!

ocean®

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

UN JEU ORIGINAL QUI VOUS PROPOSE **7** NIVEAUX À VISITER. REPRODUISANT FIDÈLEMENT LE "FUN" ET L'INCROYABLE JOUABILITÉ DU HIT D'ARCADE.